VOTE NO OSCAR DOS GAMES Veja como na página 12

CONRAD EDITORA

A revista #1 para PlayStation 3 • Xbox Next • Nintendo Revolution • e mais...

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM





É GUERRA!

Entrevistas exclusivas: os chefões das três gigantes mostram suas armas para a nova geração



DIVERSÃO NA PALMA DA MÃO
13 páginas de PSP, DS, N-Gage, GBA...

MERCENARIES
Estratégia para "o novo GTA" (PS2/Xbox)

TERRA DE GAMES: PARTE 2
Conheça o Brasil que cria jogos

#36
R$ 6,90
www.gameworld.com.br

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER



Playstation2

apenas

R$ 897,00

a vista



Game Cube

apenas

R$ 650,00

a vista



Xbox

apenas

R$ 950,00

a vista



GameBoy SP

apenas

R$ 399,00

a vista



Playstation One

apenas

R$ 375,00

a vista

Netunia

.com.br

Lançamentos do mês



resident evil 4



NBA street v3



Star Fox assault



Mortal kombat deception



Tekken 5



Constantine



Gran Turismo 4



Midnight Club 3 dub edition



Top Gear RPM Tuning



Forza motorsport



Oddworld Strangers Wrath



Street Fighter Anniversary



Ace Combat advance



Banjo Pilot



Kionga 2



Zelda The Minish Cap

FINANCIAMENTO promo Capital EM ATÉ 15X

VISA

AMERICAN EXPRESS

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO - PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DE CRÉDITO

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO - PROMOÇÃO VALIDA ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

confira nosso catalogo eletrônico



by kenj

www.netunia.com.br



Winning Eleven 8

Televendas: Compre já

(11)3825-7600

editorial



Começou!

A guerra dos consoles não é mais simples especulação ou manchete sensacionalista. Nintendo, Microsoft e Sony, as três gigantes da indústria do entretenimento digital (e nossas fontes de informação favoritas), finalmente começaram a liberar o que todo mundo quer saber. O que podemos esperar das novas máquinas? Quando finalmente jogaremos nelas? Quais games farão nossa cabeça nos próximos anos? Bem, nem todas essas perguntas foram respondidas, mas chegou bem perto disso: os chefões das três empresas abriram o bico em entrevistas exclusivas para nossos parceiros da EGM americana. As declarações, bastante reveladoras, resultaram em uma matéria consistente sobre a próxima geração de consoles domésticos – a primeira de diversas outras que iremos publicar durante o ano. PlayStation 3, Xbox Next, Nintendo Revolution (ou seja lá quais forem seus nomes), ainda que distantes, já são realidade. A guerra dos games está decretada. E a partir de agora, falar sobre a próxima geração virou lei na EGM Brasil. Pode cobrar.

E para colocar mais lenha nessa briga, preparamos um especial sobre os títulos essenciais para os seis videogames portáteis mais famosos do mercado. São 13 páginas com tudo o que vale a pena para PSP, Nintendo DS, N-Gage, GBA e até os quase desconhecidos Zodiac e Gizmondo. E por falar em PSP, esta edição também marca a estréia dos reviews de jogos para o portátil da Sony. As novidades não param e o mês que vem promete ainda mais. Fique conosco.

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

nossa equipe

Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês



MARCELO BARBÃO
■ Tirando esse sorriso psicótico, o pé-de-cabra e um manual que ensina a fazer bombas, o Barbão é normal.
Favoritos: *Half-Life 2, Resident Evil 4*



EDUARDO TRIVELLA
■ Já esse aqui não é nada normal. E agora deu pra tirar fotos cada vez mais bobas. Disse que mês que vem vai tirar as calças.
Favorito: *RE4*



ERIC ARAKI
■ Alguém imagina o Eric no lugar de Leon Kennedy em *RE2*. Será que a Ashley iria gostar dessa barbicha?
Favoritos: *Lumines, Ragnarök*



FABIO SANTANA
■ Não é só em *RE* que você encontra mortos-vivos. O Fabão virou zumbi e hoje só desenha táticas de *Lumines*.
Favorito: *RE4, GT4, Lumines*



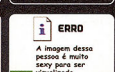
RONNY MARINOTO
■ Torcedor de verdade faz questão de beijar o símbolo do time. Pena que os dentes dele caíram logo depois.
Favorito: *Minish Cap, RE4, WE8*



MARIO AV
■ Mario comprou uma nova magrela e está esmerilhando por aí. Só falta um game de ciclismo para ele ficar feliz.
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*



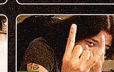
ANA FRANCO
■ Cansada de tanta tecnologia, Ana resgata o romantismo de *Casablanca* e posa em preto-e-branco. Play it again, Nica!
Favorito: *Burnout 3*



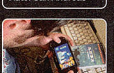
HOMERO LETONAI
■ Homero não quer aparecer nesta página, pois o mulherio não lhe dá sossego. Os fortões da academia também.
Favoritos: *Chronicles of Riddick, GT4*



ANDREZA FRANCISCO
■ "O meu nome tem uma letra Z e é muito mais bonito e estiloso que o seu. Vou te mostrar um dedo! Um, não! Dois dedos!"
Favorito: *WE8*



ANDRESSA NOZUE
■ "Quem precisa de 2? O meu tem dois Ss e isso significa que é o dobro do seu! Toma aqui dois dedos pra você, também, sua desaforada!"
Favorito: *WE8*



FELIPE AZEVEDO
■ *Lumines* faz milagres! Um cara tão narcisista como o Felipão não quis nem parar de jogar para olhar para a câmera.
Favoritos: *Lumines, Paper Mario 2*



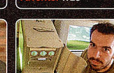
DANIEL NIEUWENHUIZEN
■ Resolvemos dar uma promoção ao Daniel. Adeus, Menino-Molusco: agora ele é o sushiman da casa.
Favoritos: *Resident Evil 4, Wasabi*



ODAIR BRAZ JÚNIOR
■ Quem sai na chuva é pra fuzilar! Junior enfrenta qualquer inimigo com seu guarda-chuva. Ou seria sombrinha?
Favorito: *GT4*



RENATO VILIEGAS
■ Depois de vetarmos a foto da Bruna na seção EGMail, ela conseguiu aparecer aqui. Será que vai ser chata e desobediente como o pai?
Favorito: *RE4*



THÉO AZEVEDO
■ No primeiro mês de Conrad, Théo ganhou um computador de ponta. Mas quando viu o ritmo insano de trabalho, quis devolver.
Favorito: *Pirates!*

Próxima edição da EGM Brasil: nas bancas no dia 10 de Março

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Número 36 - Fevereiro de 2005 www.egmbrasil.com.br www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Eduardo Trivella
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Marcel R. Goto, Gabriel Morato, Renato Viliegas, Théo Azevedo, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Felipe Azevedo, Daniel Nieuwenhuizen, Cassiano Barbosa, Rubens Guilherme, Wanderley Scarpignato, Claudio Batistuzzo, Gilsomar Livramento, Rodrigo Guerra, Thiago Parijiani (textos); Viviana Agostinho, Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Letonai, Andreza S. Francisco (arte); Alex Borges, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Edinilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção André Braga, Leonardo Borgiani, Alberto Veiga

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmaster Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executivo de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto André Faure
Gerente de Marketing/Comunicação Chris Peruch
Gerente de Marketing/Produto Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil
Edição 36, fevereiro de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anal Gonzales, Viviane Garcia e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ANER

Impressão: Plural
Distribuição DINAP
"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."
Nossa comunidade no Orkut está bombando. Vai lá!

ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

índice

número 36 · fevereiro de 2005



EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

04 Eles trabalham juntos, comem juntos, mas não dormem juntos

EGMAIL

06 Piadas, xingamentos e sugestões: qualquer coisa é bem vinda

START

12 **O OSCAR DOS GAMES**
A eleição dos melhores jogos eletrônicos de 2004. Vote também!

12 **NÃO É BRINCADEIRA**
Pensa que criar games é só diversão? Pense de novo!

14 **UM GAME EM 24 HORAS**
Brasileiros suam a camisa para criar jogos em um dia

16 **BONS TEMPOS AQUELES!**
Títulos de hoje ganham visual antigo

18 **SONZEIRA PORTÁTIL**
O Game Boy dá outra cara à núsica eletrônica

22 **CELULAR**
A nova mania das câmeras móveis

24 **EGM PC**
Caipirinha Games: um brinde à diversão

26 **DEPOIS DO JOGO**
Conversarmos com os caras de *Viewtiful Joe 2*

30 **QUARTERMANN**
Alguém feche a boca desse homem!

E MAIS

54 **ESPECIAL: BRASIL TERRA DE GAMES**

76 **ESTRATÉGIA MERCENARIES**

80 **DICAS**

86 **GAME OVER**

33 CAPA:

COMEÇOU A GUERRA

Elas tentaram fugir pela tangente, mas nós corremos atrás das três gigantes dos games e extraímos informações quentíssimas sobre os planos da Nintendo, Sony e Microsoft a respeito de seus consoles de nova geração. E falamos sobre os portáteis também!

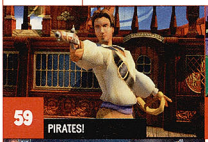




54 BRASIL: TERRA DE GAMES

A segunda parte de nossa investigação sobre as produtoras nacionais de games

REVIEWS



59 PIRATES!



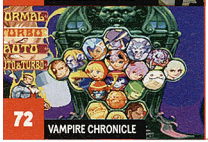
64 ALIEN HOMINID



65 MERCENARIES



69 STAR WARS KOTOR 2



72 VAMPIRE CHRONICLE

59 Sid Meier's Pirates!
60 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
61 Evil Genius
62 Axis & Allies
Tribes: Vengeance
63 NFL Street 2
64 Alien Hominid
Backyard Wrestling 2: There Goes The Neighborhood
65 Mercenaries
66 The Gateway: Black Monday
68 Ghost Recon 2
69 Star Wars: Knights of The Old Republic II - The Sith Lords
70 Resident Evil 4
72 Ridge Racers
Vampire Chronicle: The Chaos Tower
73 Lumines
Asphalt Urban GT
74 The Legend of Zelda: The Minish Cap
75 Kingdom Hearts: Chains of Memories

egmail

Escreva para a EGM Brasil

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

carta do mês

>ganhou uma camiseta exclusiva da EGM Brasil

FALSAS EXPECTATIVAS



■ ***The Third Age*** **está longe de ser uma unanimidade**

Acho que não preciso falar que vocês são a melhor revista de games da atualidade e que não perco uma edição sequer.
Gostaria, infelizmente, de fazer um ato de protesto sobre *Lord Of The Rings: The Third Age*. Na edição 30, na matéria "A Próxima Onda", vocês disseram que esse seria "O Próximo Grande RPG". Nesse momento, fiquei abobado por saber que um RPG da trilogia que eu mais amo neste mundo seria lançado. Então, no dia de lançamento, comprei o jogo como presente de Natal às custas de minha mesada. Comprei sim, pois um jogo que recebe o título de "Próximo Grande RPG" não pode ser ruim.
Porém, me decepcionei. Não era aquilo que esperava. *Final Fantasy X* simplesmente é muito melhor que *Third Age*.
E aí, na edição de final de ano, o "Próximo Grande RPG" recebe um 9.0, um 6.5 e um 7.5. O que vocês têm a dizer sobre o "Próximo Grande RPG" que recebeu notas medíocres?
Não sei se isso vai ser publicado, mas peço que vocês não levantem esperanças antes de provarem tudo que falam.

Gabriel Verrone
São Paulo/SP

Pelo menos fez um agrado antes de dar o tapa na cara! Então, Gabriel: você acha mesmo que o nosso barato é enganar os leitores? Que é isso, meu camarada! Jogamos todos no mesmo time, e como tal, também temos expectativas quanto aos jogos antes de eles serem lançados. Igual a você. A diferença é que temos oportunidade de testar muitos games antes do lançamento, e nessas oportunidades nos são mostrados conceitos e idéias que estarão implantados no produto final. Qualquer texto que é escrito antes de um game ser lançado reflete aquilo que sabemos já existir e também aquilo que esperamos encontrar no título de acordo com o que foi prometido pelos criadores. Mas nem toda promessa é cumprida à risca e, muitas vezes, as expectativas não são atingidas.
Para isso que servem os reviews. Só depois de conhecer o produto final é que podemos emitir uma opinião definitiva sobre um game. No caso de *The Third Age*, um analista achou o jogo ótimo (9.0), outro o considerou bom (7.5) e o terceiro o classificou como regular (6.5). Não vejo nada de "medíocre" aí. Outra coisa que você deve levar em conta é que temos três analistas em cada jogo justamente para que o leitor possa conferir opiniões diferentes sobre o mesmo assunto. Eu, por exemplo, nunca joguei *The Third Age*, então para mim o jogo não cheira nem fede. Já a pessoa que estava ao meu lado enquanto eu respondia a sua carta achou o game sensacional. E agora? É melhor você mesmo decidir o final dessa história enquanto veste a camiseta que ganhou de brinde pela sua carta.

E SE...

Gostaria de dizer que gostei muito da matéria "E se..." da edição 34. Vocês bem que poderiam fazer uma continuação assim: "E se os consoles fossem lançados oficialmente no Brasil?", e "e se os impostos relacionados aos videogames diminuissem?". Bom, com certeza essa carta só será publicada "se" vocês concordarem comigo.

Alexandre Lima dos Santos
São Paulo/SP

Lógico que concordamos! E se o Brasil não fosse o país com a maior carga tributária do mundo? Quanta coisa boa não aconteceria, não é mesmo? Infelizmente, não temos uma resposta concreta para essa suposição, apenas conjecturas. Igual àquelas que você tanto gostou na matéria. Mas também não queremos conjecturar sobre isso, pois nos dá vontade de chorar só de pensar nas possibilidades que talvez nunca aconteçam. Só esperamos que o governo ainda dê um jeito nessa situação para que não só os games, mas muitos outros tipos de negócios, decolem de verdade por aqui.

EGMTERAPIA

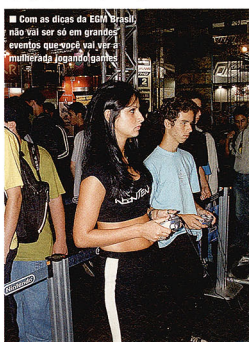
Em primeiro lugar, sim, eu poderia ter mandado essa mensagem por e-mail, poupando vocês de lerem esta letra horrível, mas é uma terapia mandar cartas convencionais de vez em quando.
Escrevo para dizer que não tenho nada contra o Ed da Silva Rodrigues (que conheço desde os tempos da revista Mad), mas o espaço do correio deveria ser sagrado, entrementes, ele está encolhendo cada vez mais.
Também gostaria de elogiar a excelente matéria "No Topo do Mundo" do Gabriel Morato (edição 33) e queria saber se o livro citado possui edição em português. Em caso afirmativo, gostaria de saber também o nome da editora.

Gustavo Vitor Pena
Uberaba/MG

Também estamos precisando de um pouco de terapia... acho que a próxima edição será toda manuscrita e não vamos recorrer nenhuma vez ao uso de tecnologia moderna. Gutenberg ficaria orgulhoso!
Já pensamos em aumentar o espaço das cartas, mas no momento não há condições. Quem sabe mais pra frente... mas para dar mais espaço para suas cartinhas, a tira *Cacto e o Sapo* mudou de página. Agora, nossos amigos estão na seção de Dicas.
Ah, o livro que você procura se chama *O Gene Egoísta*, o autor é Richard Dawkins e a editora é a Itatiaia. Vá atrás, vale a pena.

O SLOT É MAIS EMBAIXO

Aquela matéria de como encontrar o "ponto game" dela (edição 32) dá certo! Minha namorada odiava me ver jogando, principalmente se fosse *Final Fantasy*. Certo dia, pedi para que pelo menos ela me assistisse jogando por alguns minutos. Peguei o *FFVII* como tentativa e... adivinha? Ela me acompanhou até o final do jogo e a partir daí começou a jogar games de plataforma, luta, RPG e, por incrível que pareça, até de futebol! Mas para isso, eu não podia reclamar de nenhuma jogada mal feita, tinha que perder de propósito de vez em quando e não podia exigir que ela pegasse nenhum item que deixou para trás. Agora, ela me espera chegar do ➤



■ **Com as dicas da EGM Brasil, não vai ser só em grandes eventos que você vai ver a mulherada jogando games**

SAPPHIRE Graphics

Cutting Edge Technology

Sapphire é o maior parceiro da ATI. Oferecemos a mais completa linha de placas de vídeo com modelos PCI, AGP e PCI Express.



Value Series
RADEON 9250

Mainstream
RADEON 9550

Price-Performance
RADEON 9600-9800 Series

Next Generation
RADEON X700 Series

Enthusiast
RADEON X800 Series

Compre produtos Sapphire de maneira muito simples. Chame hoje o distribuidor autorizado em seu país.

GRAPHICS BY ATI

INTCOMEX

SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

serviço para jogar e está até querendo comprar um videogame.
Também gostaria de falar que temos um filho que nasceu no mesmo ano, mês e dia que a filha do Renato Villegas, antigo companheiro de vocês.

Fanio de Souza
Ubatuba/SP

Ouça os conselhos da EGM Brasil e seja feliz! Ficamos contentes que nossa matéria fez seu relacionamento esquentar, Fanio. E vocês já têm até uma filha! Será que ela joga games também? Quanto ao Renato, ele trabalha no G4 Brasil mas continua mandando ver nos nossos reviews. E a Bruninha Viliegas está forte, saudável, serelepe e manda um beijo para vocês e seu filho.

ALHO É DIFERENTE DE BUGALHO

Vocês erraram feio em suas matérias sobre portáteis. Como pode a mídia do PSP comportar 14 vezes mais dados que a mídia do DS se a primeira tem 1,8 giga e a segunda, 1 giga?

Renan Ferreira
Bragança Paulista/SP

Não confunda gigabits (Gb) com gigabytes (GB), Renan. A capacidade do cartãozinho do DS é medida em Gb, enquanto a dos UMDs do PSP é em GB. Um GB equivale a oito vezes um Gb, então, se um GB contém 1024 MB (megabytes), o disco do PSP comporta 1843,2 MB, enquanto um Gb é igual a 128 MB. Assim, fica provado numericamente que um cartucho de DS tem 6,94% da capacidade de um UMD, e este comporta 14,4 vezes mais dados que a mídia da Nintendo. Sacou?

O INFERNO DE DANTE

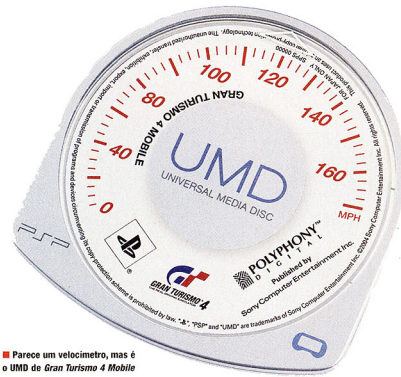
Acompanho vocês desde a primeira edição e gostaria de elogiar o trabalho realizado na edição 34 de fim de ano. Ela está "quase" perfeita: o material da capa é excelente (sugiro que mantenham), a matéria sobre o PSP e DS ficou fantástica (como todas as outras) e os reviews também ficaram coerentes como sempre.
O "quase" fica por conta de um comentário que me deixou constrangido.
Na página 34, no preview de *Devil May Cry 3*, vocês colocaram o seguinte comentário embaixo da foto: "Capa roxa e cabelo azulado: se Dante não fosse um semi-demônio, iríamos achar que ele é semi-bichinha". Sou homossexual e não tenho vergonha nenhuma disso, mas não tenho cabelo azul nem uso capas roxas. Me senti ofendido, mas admiro muito o trabalho de vocês. Sou colecionador da EGM Brasil, assinante da Nintendo World, e também compro os mangás e livros dos *Cavaleiros* e *Evangelion* e, recentemente, a EGM PC.
Portanto me considero um cliente e admirador dos produtos com a marca Conrad, que pra mim é sinônimo de qualidade. Peço desculpas por reclamar de um detalhe tão pequeno, mas que na minha opinião poderia ter sido evitado. Desde já agradeço a atenção e um abraço a todos da redação.

Guilherme Muniz
Osasco/SP



Os dêmonios de *Devil May Cry 3* querem a cabeça da equipe da EGM Brasil

Nós é que pedimos desculpas pelo constrangimento causado. Mas não fique pensando que somos preconceituosos, homofóbicos ou qualquer coisa parecida. Vivemos em um mundo moderno e a opção sexual de cada um não deve ser motivo de espanto para ninguém. Diferenças existem e cabe a nós sermos flexíveis o bastante para aceitar a individualidade daqueles que nos cercam. Só que você tem que concordar que algumas peculiaridades sempre foram e sempre serão inspiração para anedotas. Os portugueses, por exemplo. Eles são mesmo tão burros como pregam as milhares de piadas que os brasileiros inventam sobre eles? Lógico que não! Mas a vida seria menos engraçada se não fossem essas piadas. Você vai continuar encontrando piadinhas espalhadas pelas páginas de nossas revistas, afinal somos uma equipe bem humorada e nos divertimos com isso. A maioria dos leitores ri junto conosco, alguns nos acham totalmente sem graça, mas todos devem ter certeza de que não queremos ofender ninguém em nenhuma situação.



Parece um velocímetro, mas é o UMD de *Gran Turismo 4 Mobile*

Lá e cá

Tenho uma queda pelo idioma inglês e gostaria de receber as edições americanas. Is it possible?

Pedro Augusto da Silva
Araçariguama/SP

No, it's not possible. You live in Brasil and the name of our magazine is EGM Brasil. Therefore, you'll have to keep reading everything in Portuguese, unless, of course, you request an international subscription with Ziff Davis. Got it?

É verdade que um PlayStation travado tem mais tempo de vida do que um destravado?

Alan Henrique
Campinas/SP

Logicamente! Isso acontece com qualquer videogame, afinal um console original não passou por uma "cirurgia" e seu canhão não é forçado a ler qualquer mídia vagabunda por aí.

Com tantos jogos bons saindo um atrás do outro, vocês acham que sua lista dos melhores games de todos os tempos teria mudanças?

Henrique Fontes
Sao Bernardo do Campo/SP

Sem dúvida. Essa lista foi feita na edição 1 da EGM Brasil, há cerca de três anos. Estamos pensando em fazer outra em breve. Quem viver, verá.

PÉ DE LEITOR

"Criticar é normal, **não entender é compreensível**, mas revoltar-se com aqueles que só nos trazem coisas boas todos os meses já é **muita maldade**".

– O paranaense Gilberto Aparecido do Prado comenta sobre alguns leitores que destilam seu ódio sem fundamento contra nossas pobres pessoas.

"Depois de começar o namoro em *GTA: San Andreas*, inventei de apertar o botão que beija. Aí, aquele **negão parrudo arrochou o beijo no magrelo. Argh!!!**"

– Naiche Mario Macedo Chaves, dizendo que nunca esquecerá seu segundo beijo em GTA: San Andreas.

"aew povo quero sabe c, **alguem q trabalha na egm le isso!!** c alguem le eh soh responde qualquer merda soh p v c vcs saum participativos no site!"

"c tiver **um deles** q lê eh mto... mas nunca vi nenhum..."

– TiNgLe e LuK45JJJ, usuários do fórum do site Gameworld.com.br, que obviamente não gostam de escrever de maneira correta.

Desta vez você não está sozinho

Tom Clancy's SPLINTER CELL
TEAM STEALTH ACTION







N·GAGE

O aclamado game de espionagem com exclusivo modo de cooperação para 2 jogadores via rede sem fio (Bluetooth*) você só joga no N-Gage.

Para maiores informações sobre como adquirir seu N-Gage
e os jogos acesse já www.n-gage.com/br

*Para utilizar esta função é necessário que o dispositivo com o qual se deseja estabelecer uma conexão seja compatível.

© 2003 Gameloft. todos direitos reservados. Gameloft e o logo Gameloft são marcas registradas da Gameloft S.A. Sob licensa de Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Sam Fisher são marcas registradas de Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou outros países.

O mangwa (quadrinho coreano) Ragnarök traz para o papel a magia vivida no MMORPG que já virou fenômeno no Brasil e já ultrapassou a marca de três milhões de jogadores no mundo. Com um cenário envolvente, baseado na mitologia nórdica, e uma infinidade de referências a Odin, Thor e ao martelo Mjolnir, outro fator decisivo para a magia da obra é o carisma de suas personagens. Conheça o guerreiro Chaos, o mercenário Loki, a sacerdotiza Iris e a bruxa Fenris que, em enredos repletos de mistérios, desvendam os fatos que podem levar até o fim do mundo! Nas bancas pela Conrad Editora, é uma forma divertida de conhecer o universo do game. Os jogadores reconhecerão cada um dos golpes nos quadrinhos, e os leitores se sentirão no espírito do jogo. Então o que está esperando? Embarque já no universo de Rune-Midgard!

LEIA O MANGWA, JOGUE O GAME, E VICE E VERSA!

Nos quadrinhos de Ragnarök você encontrará informações valiosas sobre as personagens, clãs, armas, golpes, e tudo mais que você precisa saber para entrar nessa febre da atualidade. Dicas de jogo, estratégias de ataque, truques e conselhos de mestre. No jogo online você encontrará os heróis e vilões que você já curte nos quadrinhos, e se apaixonará pela interatividade da história e cenários. E ler complementa o jogo! Afinal, você é um Ragnarökmaníaco ou apenas mais um jogador?



VOCÊ SABIA QUE...

Apesar dos efeitos estarem simplificados durante um Período de Guerras, desligue-os. Magias de área, como Nevasca e Chuva de Meteoros, não recebem simplificação e você pode acabar sem ver nenhum dos alvos que você deve atacar.

Informe Publicitário


O FIM DO MUNDO ESTÁ PRÓXIMO
COMECE A SUA COLEÇÃO
ANTES QUE ACABE!
RAGNARÖK
JÁ NAS BANCAS
NÚMEROS ATRASADOS LIGUE 11 3346 6082
JOGUE ONLINE: www.ragnarok.com.br
CONRAD EDITORA

O OSCAR DOS GAMES

EGM Brasil e Gameworld realizam a maior premiação dos games no Brasil

Fez bastante barulho o resultado da votação Melhores de 2004 publicada na edição 34 da EGM Brasil. Eleições são polêmicas por excelência, e aqui não poderia ser diferente. É claro que muitos leitores discordaram das escolhas de nossos analistas, mas também houve quem concordasse 100% com o resultado final.

Foi pensando na sua opinião e também querendo valorizar o ano que passou – o melhor da história, por sinal –, que a Conrad Editora criou o prêmio Gameworld - Melhores de 2004, a primeira grande premiação brasileira dos games. Vinte categorias foram criadas, cada uma com cinco indicados selecionados por jornalistas e críticos da equipe EGM Brasil e do site Gameworld. Agora, é a hora de você fazer a sua parte. Entre em www.gameworld.com.br e escolha os seus games favoritos do ano que passou. Os vencedores serão revelados e devidamente premiados em um superevento que vai acontecer no dia 16 de março, em local e horário a serem definidos. Mais informações serão reveladas em breve no próprio site. Visite, vote e faça parte da história dos games no Brasil.



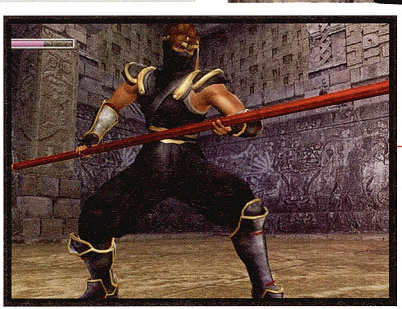
CATEGORIAS E CANDIDATOS

Conheça os indicados ao prêmio Gameworld – Melhores de 2004. Para votar, não esqueça: acesse www.gameworld.com.br.

1. MELHOR JOGO DO ANO
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)
- Burnout 3: Takedown! (PS2/Xbox)
- Half-Life 2 (PC)

2. MELHOR JOGO DE TIRO
- Half-Life 2 (PC)
- Doom 3 (PC)
- Halo 2 (Xbox)
- Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)
- Far Cry (PC)

3. MELHOR JOGO DE ESTRATÉGIA
- Rome: Total War (PC)
- LOTR: Battle for Middle-earth (PC)
- Pikmin 2 (GameCube)
- Rise of Nations: Thrones & Patriots (PC)



- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow (Xbox)

4. MELHOR JOGO DE AÇÃO
- Prince of Persia: Warrior Within (PC/PS2/GC/Xbox)
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Ninja Gaiden (Xbox)
- Ratchet & Clank: Up your Arsenal (PS2)

5. MELHOR JOGO MULTIPLAYER
- Mario Power Tennis (Gamecube)
- Halo 2 (Xbox)
- Burnout 3: Takedown! (PS2/Xbox)
- Donkey Konga (GameCube)
- Need for Speed Underground 2 (PC/PS2/GC/Xbox)

>> A EDIÇÃO DE MARÇO DA EGM NORTE-AMERICANA TROUXE UMA LISTA COM OS MELHORES DE 2004, ESCOLHIDOS PELA REVISTA. *HALO 2* (XBOX) FOI ELEITO O MELHOR DO ANO.





6. MELHOR JOGO DE SIMULAÇÃO

- Ace Combat 5: The Unsung War (PS2)
- The Sims 2 (PC)
- Donkey Konga (GameCube)
- The Urbz: Sims in the City (PS2/GC)
- Phantom Brave (PS2)

7. MELHOR JOGO DE LUTA

- Def Jam: Fight for New York (PS2/GC/Xbox)
- Mortal Kombat: Deception (PS2/Xbox)
- Guilty Gear Isuka (PS2)
- Street Fighter Anniversary Collection (PS2)
- Dead or Alive Ultimate (Xbox)



8. MELHOR JOGO DE CORRIDA

- Burnout 3: Takedown! (PS2/Xbox)
- Need for Speed Underground 2 (PC/PS2/GC/Xbox)
- TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PC)
- Rallisport Challenge 2 (Xbox)
- Colin McRae Rally 2005 (PC)

9. MELHOR RPG

- Paper Mario: The Thousand-Year Door (GameCube)
- Fable (Xbox)
- Star Ocean: Till the End of Time (PS2)
- Tales of Symphonia (GameCube)
- Final Fantasy XI (PS2/PC)

10. MELHOR JOGO DE ESPORTE

- Tony Hawk's Underground 2 (PC/PS2/GC/Xbox)
- Winning Eleven 8 (PS2)



- Mario Power Tennis (GameCube)
- NBA Ballers (PS2/Xbox)
- FIFA 2005 (PC/PS2/GC/Xbox)

11. MELHOR JOGO PARA CELULAR

- Banana Joe
- Prince of Persia
- Cubi
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- V-Rally UK



12. MELHOR JOGO NACIONAL

- Erinia (PC)
- Botzin (PC)
- Deer Hunter 2005 (PC)
- Banana Joe (Celular)
- Street Chaves (PC)

13. MELHOR MMOG

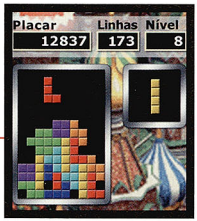
- Ragnarök Online (PC)
- Final Fantasy XI (PS2/PC)
- World of Warcraft (PC)
- Erinia (PC)
- Everquest II (PC)

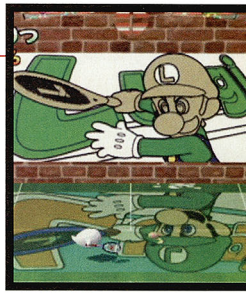
14. JOGO MAIS INOVADOR

- Katamari Damacy (PS2)
- Super Mario 64 DS (Nintendo DS)
- Donkey Konga (GameCube)
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (PS2/Xbox)

15. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA PC

- Half-Life 2



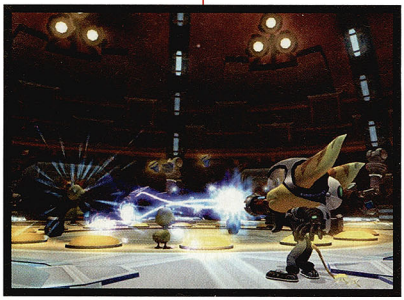




- Doom 3
- World of Warcraft
- Lord of the Rings: Battle for Middle-earth
- Far Cry

16. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA PS2

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Gradius V
- Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
- Jak 3



17. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA XBOX

- Halo 2
- Fable
- Ninja Gaiden
- Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords
- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

18. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA GAMECUBE

- Metroid Prime 2: Echoes
- Mario Power Tennis
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Donkey Konga
- Metal Gear Solid: Twin Snakes

19. MELHOR JOGO EXCLUSIVO PARA GAME BOY

- Metroid: Zero Mission
- Mario Vs. Donkey Kong
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Boktai 2: Solar Boy Django
- Pokémon FireRed & LeafGreen

20. MELHOR PRODUTOR

- Hideo Kojima (por *Metal Gear Solid 3*)
- Shigeru Miyamoto (por *Pikmin 2*)
- Sam Houser (por *GTA: San Andreas*)
- Peter Molyneux (por *Fable*)
- Mitsumasa Fujita (por *Katamari Damacy*)

OS OUTROS VENCEDORES FORAM *NINJA GAIDEN* (XBOX), *GTA: SAN ANDREAS* (PS2), *METROID PRIME 2* (GC), *METROID: ZERO MISSION* (PORTÁTEIS) E *BURNOUT 3* (MULTIPLATAFORMA)... >>



Ilustração de Tony Wong/spoodoo.com

Dedo na ferida

Ao mesmo tempo em que o processo foi instaurado contra a Electronic Arts, um funcionário anônimo descreveu o cotidiano desafiador da companhia em seu blog. Leia o relato em http://www.livejournal.com/users/ea_spouse (em inglês).

NÃO É BRINCADEIRA

A realidade do desenvolvimento de games nos EUA é menos divertida do que você pensava

Um recente processo trabalhista contra a Electronic Arts nos EUA – no qual um funcionário acusa a empresa de não pagar as horas extras – colocou em evidência o lado não tão bacana de se trabalhar com desenvolvimento de games: às vezes, o emprego dos sonhos de muita gente pode ser uma verdadeira fria. Trabalhar como louco em um jogo pode ser uma bela homenagem aos caras que ficavam enfurnados em garagens nos anos 70 e deram o pontapé nessa indústria bilionária. Mas não há só o lado bom. Há também as muitas horas intensivas de trabalho, os prazos agressivos, a alta rotatividade de empregados, os baixíssimos salários, etc. A realidade da indústria de games norte-americana é tudo, menos brincadeira.

Trabalho perfeito... para doidos

O desenvolvimento de games é surpreendentemente complexo. O mercado é imprevisível, as tecnologias mudam a cada seis meses e há oportunidades malucas para as pessoas expressarem sua criatividade – e é esta a parte que atrai muita gente. "Criatividade vem da desordem", diz Gordon Walton, gerente de estúdio da Sony Online Entertainment. Com mais de 20 anos de carreira, Walton admite que para muitos, esse trabalho pode sim, ser divertido. "Já tive que mandar as pessoas para casa porque elas trabalham demais. Ficam obcecadas!", conta. O desenvolvimento de jogos nos EUA também pode ser uma indústria altamente competitiva, na qual poucos sobrevivem e só a empresa se dá bem. De acordo com um levantamento de 2003 do site Gamasutra, um programador com dois a cinco anos de experiência consegue obter um salário médio de US$ 70 mil por ano (por volta de R$ 200 mil) – a mesma quantia que ganha um programador recém-formado em outros setores. "E os empregados não ligam", conta Walton, "porque sempre que tenho vagas, recebo de 40 a 100 currículos – a maioria de pessoas altamente qualificadas".

Vida louca

As regras desse "mundo cão" se aplicam também às empresas de grande porte que, além de competir sobre quem vai criar o melhor game, também são forçadas a se aprimorar tecnicamente e a cumprir prazos apertados. Trabalhar de 60 a 80 horas por semana é uma cena comum nos últimos meses de desenvolvimento de um game. "Mesmo trabalhando duro, o sufoco acontece", diz Tim Schafer, chefe da Double Fine, cuja equipe luta para finalizar *Psychonauts* (PS2 e Xbox) no prazo. "Você não consegue fazer seu melhor trabalho quando está sob pressão – suas obrigações ficam atrasadas, sua família não o vê direito, seus amigos lhe abandonam. Você se torna um zumbi só porque está trabalhando o tempo todo. Não é uma condição lá muito benéfica", explica. Ainda assim, esse tipo de exploração acontece por várias razões: planejamento malfeito, prazos cada vez menores, pressões internas e, naturalmente, a paixão do funcionário pelo produto. "Claro que quero ir para casa. Não quero trabalhar tanto", diz Schafer. "Mas para isso tenho que sacrificar o bebê que criei com tanto carinho? É uma escolha difícil".

Dá pra ser diferente?

Um recente estudo sobre qualidade de vida feito pela Associação Internacional dos Desenvolvedores de Jogos mostrou que mais da metade dos empregados da indústria espera deixar o mercado em 10 anos. Mais de um terço cita os prazos apertados como o aspecto mais estressante, enquanto 60% afirma que suas famílias acham que eles passam muito tempo no trabalho. Em um setor onde a experiência conta muito, tais estatísticas são de fazer pensar. Mas Kirsten Forbes, mãe de dois filhos e funcionária da Radical Games (de *Simpsons: Hit & Run*), acredita que uma carreira na indústria dos games não deve ser vista como vilã da vida pessoal. Carga horária flexível, divisão de lucros e facilidades, como academia e cozinha no local de trabalho, fazem da Radical um modelo para o futuro: "As empresas que entenderem esse esquema estarão muito à frente. O resto da indústria terá de optar entre correr ou comer a poeira", analisa.

UMA SEMANA DE VIDA DURA

Se o trabalho de desenvolver games não deixa muito tempo para jogá-los, que tal pensar duas vezes antes de fazer planos profissionais? Confira esses dados numéricos surpreendentes que ilustram como funciona a semana de um criador de games nos EUA.

168 7 dias x 24 horas

-80 horas que você passa no trabalho no modo "zumbi"

=88

-49 tempo para meras 7 horas de sono por noite

=39

-7 horas gastas com relacionamentos pessoais (família, namorada, amigos)

=32

-21 tempo gasto em coisas "desnecessárias" (tipo comer e tomar banho)

=11 horas por semana para jogar de verdade (desse modo, você nunca vai conseguir terminar *GTA*...)

>> A UBISOFT ADIOU O LANÇAMENTO DE SEU *RAYMAN* PARA O NINTENDO DS PARA O PRÓXIMO TRIMESTRE. AO QUE PARECE, O PROTAGONISTA PERDEU OS BRAÇOS E AS PERNAS... >>

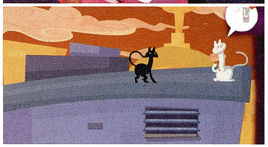
UM GAME EM 24 HORAS

Enduro de criação em SP revela criatividade (e malandragem) do brasileiro

Varar a madrugada jogando games é algo que a maioria dos leitores da EGM Brasil já fez. Mas houve um pessoal que foi bem além disso: eles ficaram 24 horas seguidas... criando um game. Foi este o desafio do enduro_game_cultura, concurso promovido pelo SESC Pompéia e a Abragames (Associação Brasileira de Desenvolvedores de Games) e parte integrante da exposição game_cultura que rolou no mês de janeiro em São Paulo. O desafio consistia em uma prova de resistência e criatividade, na qual os participantes deviam criar um game com a ferramenta Flash em 24 horas e sem poder abandonar o local do evento. O tema proposto foi vago: "A Malandragem Brasileira". Já que as equipes só souberam do tema pouco antes do início do enduro, ninguém pôde trazer nada pronto de casa. As cinco equipes, formadas por grupos de três a quatro pessoas, foram escolhidas através de uma pré-seleção realizada pelo SESC. Todos se sentaram em frente a PCs com as mesmas configurações e os softwares Flash MX 2004 e FreeHand MX instalados. Não é nada muito avançado, por isso os resultados alcançados com tão pouco tempo disponível são dignos de aplauso.



Participantes quebram a cabeça para criar os seus games. Abaixo, tela do jogo vencedor



Encontro às escuras

Alguns integrantes nunca haviam se encontrado pessoalmente, como os membros da equipe Pretovelho, que só se conheciam através de uma comunidade online de desenvolvedores. Já outros, como os paulistas da HitTesters, trabalham juntos em uma empresa de criação de jogos. Mesmo com as diferenças de origem, todas as equipes mostraram grande habilidade e criatividade em seus jogos, que foram avaliados por uma comissão formada por profissionais ligados à indústria nacional. O eleito foi *Malandro é gato que já nasce de bigode*, criado pelo grupo Start2play. Este foi o único jogo a trazer um personagem não-humano como protagonista: o herói é um gato preto. "Isso foge dos estereótipos humanos que estão ligados a todo tipo de coisa ruim que é associada ao malandro", explica Maurício Zuardi, 27 anos, integrante da equipe. No game, o felino em questão deve se equilibrar em janelas em busca de objetos que agradem sua namorada. A classificação final e os games criados no enduro podem ser baixados no site www.sescsp.org.br.

– Eduardo Trivella

TESTE DE REALIDADE

Especialistas explicam o que acontece quando os games ganham vida

Patire em um inimigo com a arma de choque no multiplayer de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* e ele ficará de pé novamente em menos de 10 segundos. Equipamentos assim são mais eficazes na vida real, certo?

Rconforme as palavras do tenente-coronel aposentado Lewis Herrington, isso depende da pessoa atingida. "Esse tipo de tecnologia descarrega cerca de 50 mil volts", explica, "e a maioria dessas armas funciona como um arpão ou conduz a descarga através da pele, como uma pasta. A estatura física e estado de espírito da vítima – como estar assustado, nervoso ou sob efeito de anfetaminas – fazem toda a diferença". Considerando tudo isso, "levaria de três a cinco minutos para ele levantar", calcula Herrington a respeito de um homem de 35 anos e em perfeita forma física, "e cerca de 10 minutos para voltar a correr".

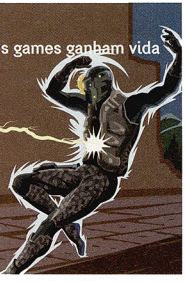


Ilustração: Carlo Glaster/Arteps

>> A NAMCO ANUNCIOU A CRIAÇÃO DE JOGOS DAS SÉRIES *BATEN KAITOS* E *XENOSAGA* PARA O NINTENDO DS EM 2005... >>

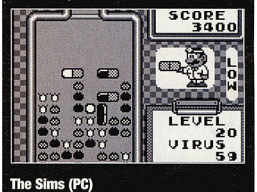


GAMES PARA UMA ILHA DESERTA
PABLO MIYAZAWA

Quais são os games que deixam o pessoal da EGM Brasil feliz da vida, rindo à toa, de papo pro ar? Dessa vez, o escolhido para a viagem sem volta até nossa ilha deserta foi o editor executivo Pablo Miyazawa. Veja quais são os três games que ele guardou com carinho na mochila:

Dr. Mario (Game Boy)

"Sou um maníaco por puzzles portáteis. Entre todos aqueles que me viciei nos últimos anos, escolho *Dr. Mario* por razões sentimentais: foi meu grande favorito na infância. Levo também um bom fone de ouvido, porque a trilha sonora é perfeita e não enjoa nunca! Se por um acaso não encontrasse meu cartuchinho antes da viagem, levaria no lugar o *Tetris*, ou o *Lumines* do PSP".



The Sims (PC)

"Já que não teria muitas opções para cuidar de minha própria vida nessa ilha desolada e solitária, poderia cuidar com calma da vida de meu amigo Sim. Faria as coisas com tranquilidade para ele progredir na vida de modo correto e saudável. Afinal, eu teria todo o tempo do mundo mesmo...".



Chrono Trigger (Super Nintendo)

"O grande problema dos RPGs é que um dia eles acabam. Mas isso não acontece com *Chrono Trigger* e seus treze (catorze?) finais. São tantas possibilidades e coisas a serem feitas que nunca se sabe o que pode acontecer depois".





BONS TEMPOS AQUELES!

Fãs recriam jogos clássicos usando visual antigo

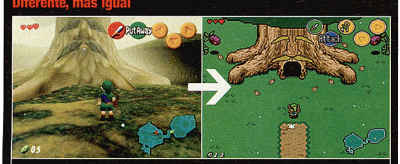
Eles são jovens, ambiciosos e provavelmente estão infringindo alguns direitos autorais por aí. Mas eles não ligam para isso, pois os games regem suas vidas. Alguns jogadores hardcore estão declarando seu amor por jogos clássicos, fazendo uma verdadeira viagem no tempo e recriando esses games com um jeitão de coisa velha. Remakes 2D de jogos como *Metroid Prime* e *Halo* hoje estão espalhados pela internet e servem como "tributos à moda antiga" para os jogos da nova geração. A seguir, apresentamos alguns dos projetos mais promissores que estão sendo criados de maneira independente por fãs tão ou mais ardorosos que eu e você.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 2D

Site: www.oot2d.com

Algumas pessoas podem dizer que o remake caseiro (em 2D e com estilo de Super NES) do clássico de Nintendo 64, feito por Daniel Barras, 26 anos, ajudou a impulsionar a onda de games feitos por fãs. "Sempre quis fazer minha própria aventura *Zelda*", conta Barras. "Um dia pensei: 'por que não fazer o game completo?' ". Embora persistam boatos de que a Nintendo mandou fechar o site, Barras assegura que sua página na internet está fora do ar por vontade própria, e voltará assim que ele finalizar uma versão demo de sua homenagem a *Zelda*.

Diferente, mas igual



Zelda: Ocarina of Time no N64 (esquerda) e o remake 2D de Daniel Barras (direita)



Halo: Blood Covenant

Halo: Blood Covenant

Site: www.consoletroopers.com

Há poucos meses, boatos de uma versão de *Halo* para Game Boy Advance inundavam a internet. A "prova visual" de uma aventura 2D com Master Chief eram, na verdade, telinhas de *Halo: Blood Covenant*, um trabalho feito pelos fãs Alessandro Marini, Domenico Neziti, Frater Sinister e Mark Forsythe. Mas não podemos culpar os boateiros pela con-



Crono animado, na versão do fã Lazur

Pegou mal

Nathan Lazur, 22 anos, diretor de projeto da desenvolvedora amadora Resurrection Games, aprendeu da pior maneira que as empresas de games valorizam suas propriedades intelectuais. Diferente da maioria dos games de fãs, que remetem a um visual datado, *Chrono Resurrection* (www.opcoder.com/projects/chrono) atualiza dez cenas-chave de *Chrono Trigger* (Super NES) com gráficos de nova geração. Ao menos é o que aconteceria se a Square Enix não tivesse dado uma ordem de interrupção e cancelamento à Resurrection. "Entendemos que a Square Enix tem obrigação por lei de proteger sua propriedade intelectual, caso contrário ela a perderia", diz Lazur. "Esperamos que eles vejam esse projeto como um tributo – e não como um substituto – ao seu maravilhoso game".

>> JORDAN CHEWNING, 17 ANOS, TAMBÉM ESTÁ ENTRANDO NO NEGÓCIO DE GAMES FEITOS POR FÃS COM SUA VERSÃO 2D DO LENDÁRIO RPG *FINAL FANTASY VII* (WWW.FF7-2D.COM)...>>

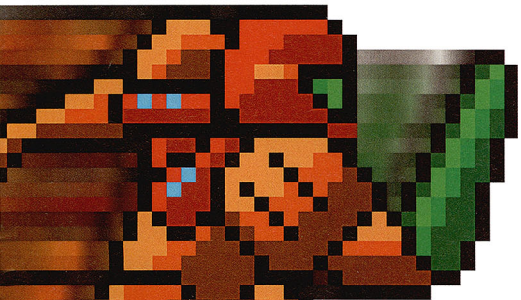


Ilustração 2D de Vicki Wong/Meami.com

fusão (ou a loja virtual Ebgames.com, que chegou a colocar imagens de *Blood Covenant* em seu site, o que levou muitos a pensar que o game faria parte da edição de colecionador de *Halo 2*: esta é mesmo uma homenagem muito caprichada à série de tiro mais popular do Xbox. Não acredita? Visite o site e baixe a demo.

Codename: Gordon

Site: www.halflife2d.com

Este tributo "metal sluguiano" à série *Half-Life* representa tudo o que um desenvolvedor independente poderia querer. Criado e executado pela dupla Soenke Seidel e Paul Kamma (da criadora alemã Nuclearvision), *Codename: Gordon* é completamente apoiado pela Valve, criadora de *Half-Life*, e está disponível através do serviço Steam da empresa (steampowered.com). Mais de 600 mil pessoas já baixaram o jogo, uma marca impressionante para um game independente.

Grand Theftendo

Site: www.grandtheftendo.com

Enquanto a maioria dos games independentes são reminiscentes em termos visuais da era Super Nintendo, o fã Brian Provinciano está voltando ainda mais no tempo: o estilo que ele escolheu para *Grand Theftendo*, sua versão para *GTA 3*, remete imediatamente à qualidade gráfica dos bons games para Nintendinho 8-bit. "Como fã de longa data de *GTA*, sempre tive vontade de criar minha própria versão como projeto das horas vagas", afirma Provinciano, que iniciou o projeto na metade de 2003. "Gosto muito de programação de nível baixo e adoro forçar o poder dos sistemas de formas que ninguém fez antes".

Metroid Prime 2D

Site: www.mp2d.co.uk.

Com apenas 15 anos de idade, Kellan Stover lidera uma equipe surpreendentemente grande de outros desenvolvedores adolescentes obcecados em adaptar *Metroid Prime* (GameCube) e levar a caçadora de recompensas Samus Aran de volta ao 2D – e esse parece ser o mais promissor game feito por fãs disponível atualmente. "Sempre preferi os games mais antigos da série", diz. "Comecei o projeto movido pelo fato de que o jogo para Cube não era uma aventura 2D com progressão lateral como todos os *Metroid* anteriores". Stover e companhia esperam finalizar *Metroid Prime 2D* em algum momento de 2005.



A visão da produtora

Perguntamos para a Rockstar, criadores da famosa série *Grand Theft Auto*, o que ela pensa de projetos como *Grand Theftendo*. "Achamos muito lisonjeador, e algumas das criações são impressionantes", diz o gerente de relações públicas Chris Carro. "A única coisa que fica meio estranha é quando os fãs querem ganhar dinheiro com esse trabalho. É um momento no qual nos vemos na desconfortável posição de lembrá-los de que eles não possuem a propriedade intelectual. Felizmente, isso é muito raro, e nós apreciamos o esforço e a criatividade que os fãs mostraram. Estamos ansiosos para ver mais". Mãos à obra, pessoal!

Igual, mas diferente



Kellan Stover criou uma versão 2D (direita) de *Metroid Prime* (esquerda)

>> MAS NÃO SERÁ FÁCIL: "NÃO ESTOU ANSIOSO EM CRIAR MENUS E CALCULAR ALGORITMOS DE EXPERIÊNCIA", DIZ... >>

Começa agora uma nova fase no mundo dos games.

O resto é com você. Vai encarar?

PLAYSTATION 2



Onimusha 3 Demon Siege
R$ 239,90



Yu Gi Oh Duelist of the Roses
R$ 199,90

GAME CUBE



Need for Speed Underground
R$ 239,90



The Legend of Zelda Four Swords
R$ 229,90

X-BOX



Counter Strike
R$ 189,90



Max Payne
R$ 129,90

E muito mais!

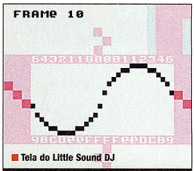
Meka

www.mekagames.com.br

Estoques limitados. Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Frete não incluso. Formas de pagamento: DOC, Boleto Bancário, Cartões Bradesco Visa e Bradesco Mastercard.



Ilustração de Jon Santos



Tela do Little Sound DJ

Quer tocar?

Você não precisa ter formação musical para começar a brincar de compositor – é só ter um PC, um velho Game Boy (ou GBA) e um programa de criação de melodias como o Little Sound DJ ou o Nanoloop. Já os artistas mais veteranos costumam criar mixers customizados e outros aparatos que facilitam shows ao vivo.

SONZEIRA PORTÁTIL

Roqueiros usam Game Boy para compor boa música

Dance, game boy, dance! Essa é a regra por trás da nova mania da música digital: canções cheias de suingue no melhor estilo eletrônico compostas com velhos modelos de Game Boy e GBAs. A onda agora entre os gamemaníacos é usar consoles antigos e muita criatividade para bolar uma nova e caseira vertente musical. E a brincadeira já é séria. Essas micro-músicas – muitas vezes inspiradas em velhos temas de videogame – estão se espalhando em dezenas de sites, já contam com adeptos apaixonados e até geram shows que atraem centenas de amantes da onda retrô. "Quando consigo atrair o público certo, as pessoas ficam impressionadas", conta Jason DeGroot – também conhecido como "6955" – um músico digital de 29 anos que, desde 1999, mostra composições criadas com sua Game Boy Camera customizada. "Eu consigo reações tão positivas quanto conseguiria em shows de rock", conta.

Jeremiah Johnson, um músico de Game Boy de 24 anos apelidado de Nullsleep, é quem define: "estamos compartilhando um amor em comum por videogames clássicos e uma aproximação com a música que reflete essa obsessão".

O estilo musical, que muita gente anda chamando de "chip-hop", leva a sério o ideal punk do "faça-você-mesmo". Para compor, os aficionados bolaram seus próprios programas, como o Nanoloop e o Little Sound DJ, que transforma o Game Boy em máquinas musicais instantâneas. Alguns foram tão longe que até fuçaram em seus consoles empoeirados dos anos 80 para encontrar mais inspiração. Rituais de reengenharia fazem parte do processo criativo: "curto abrir meus velhos cartuchos de NES e soldar chips reprogramados neles", conta Johnson. Técnico de computação em Nova York, ele ajudou a fundar o grupo 8bitpeoples, que distribui gratuitamente as canções via internet (veja abaixo). Os carros-chefe são uma coletânea de temas de Natal batizada "The 8-Bits of Christmas" e a estranha versão do clássico "Enjoy the Silence", do Depeche Mode. Será que esses músicos de game vão se aliar à alta tecnologia com o lançamento do Nintendo DS? Provavelmente não, explica Johnson. "As músicas desses novos portáteis são baseadas em samples e têm mais canais de áudio para trabalhar, então não é tão interessante como uma plataforma de criação. Eu ainda prefiro usar meu velho Game Boy para compor canções no futuro", diz.



O músico digital 6955 em ação com seu Game Boy: "As pessoas olham meu equipamento durante os shows e piram!"

GAME'N'ROLL: CINCO SITES PARA ENCONTRAR O FINO DA MÚSICA DIGITAL

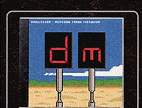
Nullsleep (www.nullsleep.com)
Site de Jeremiah Johnson, com links para canções compostas com o Game Boy e diversas utilidades musicais.

Bitshifter (www.bitshifter.cc)
Outro site bacana de um roqueiro de Game Boy.

6955 (6955.org)
Site de Jason DeGroot, com imagens de seu aparato musical caseiro.

Micromusic (www.micromusic.net)
O ponto de encontro europeu para a cena.

8bitpeoples (www.8bitpeoples.com) Um estoque de artistas de Game Boy que oferece dezenas de álbuns para download, incluindo...



Depeche Mode Megamix
O artista Nullsleep oferece quatro canções do Depeche Mode com um tratamento "blip-blop".



My Fierro
Está na cara que o roqueiro-portátil Mesu Kasumai ama os anos 80. É só ouvir esses remixes pra sacar.



Axel F
Vários artistas fazem tributo de canções eletrônicas ao hino do clássico "Um Tira da Pesada".



My Girl, the Princess
Games antigos cheirando a mofo inspiraram a sonzeira desse disco de Rugar.

>> NA POLÔNIA, A MÚSICA DE GAME É LEVADA A SÉRIO: O SEXTETO GAMEBOYZZ ORCHESTRA PROJECT JÁ VIROU MANIA POR LÁ. CONFIRA O SOM DOS CARAS EM WWW.GAMEBOYZZ.COM... >>

CELEBRIDADE NOS GAMES:
MAMMA MIA!

A Mulher Samambaia já brincou com o Mario... e vice-versa



■ Alguém aí sentiu falta do GameCube na foto?

A catarinense Danielle Souza ficou famosa na televisão sem abrir a boca: na pele da misteriosa e exuberante Mulher Samambaia do programa Pânico na TV (Rede TV!), a modelo de 24 anos ganhou fãs, projeção nacional e apareceu como veio ao mundo em revistas masculinas. Mas se na TV ela fica calada, quando está à paisana revela-se uma fanática por videogames, principalmente por jogos estrelados pelo Mario. Confira a conversa.

EGM BRASIL: Podemos adentrar em seu jardim para um papo rápido?
Mulher Samambaia: Claro, com certeza. Só não pise em minhas raízes, pois sou sensível, tá? [risos]

EGM: Mulher bonita combina com videogame? O que dizer aos que discordam dessa teoria?
MS: O videogame é um ótimo passatempo! E hoje em dia, mulher bonita ataca em qualquer pedaço. No mercado de trabalho, são cada vez mais cobradas. E por serem belas, muitas vezes são julgadas incapazes de exercer funções tidas como intelectualizadas. Gosto muito de games e acho que eles ajudam não só a relaxar a mente, mas também exercitam nosso raciocínio. Só aviso uma coisa: tem que jogar na boa, sem exagerar, pois quase tudo em excesso faz mal.

EGM: O que mais chama sua atenção nos jogos eletrônicos?
MS: Na verdade, eu adorava a época do Atari. Para mim, os joguinhos daquele tempo são clássicos que jamais serão superados, mesmo com a tecnologia de hoje. Não tinha comparação jogar *Enduro* com os parentes e amigos. Aquele do aviãozinho *[River Raid]* também era muito legal. Curtia o poder de interação e integração que aqueles jogos tinham. Não sei se é impressão minha, mas naquela época era muito mais comum ver a família jogando junto. Agora, o que me chama a atenção é a tecnologia. Os jogos parecem até filme! Fico imaginando como deve ser esse trabalho do pessoal que cria os games. É uma coisa absurda conseguir essa perfeição que a gente vê e sente.

EGM: Mais alguém da turma do Pânico gosta de jogar videogame além de você?
MS: Ninguém da turma assume que joga, mas desconfio que o Japa é viciado em videogames. Mas ele não teve coragem de assumir quando perguntei.

EGM: Qual videogame você joga em casa?
MS: Ganhei um GameCube do meu namorado com o *Mario Party 6*. No começo achei meio complicado, fazia tempo que não jogava. E aquele monte de imagens rodando me deixavam meio zonza. Depois que me adaptei, não paro mais de jogar. Sempre curti o Mario, desde o tempo daquele videogame branquinho e quadradinho [o NES 8-bit], mas tinha pensado que ele havia se aposentado. Fico feliz de vê-lo em plena atividade com sua barriguinha sexy. [risos]

EGM: Entendi. Como fã assumida, o que você faria se o bigodudo fosse de carne e osso?
MS: Se ele fosse de verdade, não ia ser a mesma coisa. Apesar de ele ser muito engraçadinho na tela, tenho a impressão que aquele homenzinho com bigodão seria horrível na vida real. Então eu... [pára de falar]

EGM: O que você faria?
MS: ...eu sairia correndo [gargalhadas].

EGM: E por que essa admiração toda pelo Mario?
MS: Gosto de heróis. E além de ele ter esse lado heróico, também é simpático e carismático. Diria que o Mario é um personagem completo: une a coragem de Indiana Jones com a elegância de James Bond. E ainda tem o corpo atlético de um jogador de baralho! [risos]

–Thiago Parijiani

Sempre curti o Mario. Gosto de vê-lo em atividade com sua barriguinha sexy"

>> É A CONTINUAÇÃO QUE TODOS ESPERÁVAMOS: A NAMCO JÁ ESTÁ TRABALHANDO EM UMA NOVA VERSÃO DO HIT *KATAMARI DAMACY* (PS2), PARA LANÇAR AINDA ESTE ANO... >>

Foto: Thiago Parijiani

oi JOGOS

RAYMAN 3

Descubra o louco universo de um herói muito louco

Sim, ele está de volta! O herói desmembrado favorito de todo mundo retorna mais uma vez para salvar o planeta. Criado pela empresa francesa Ubisoft, Rayman é um dos heróis mais populares dos games para console. Agora, ele toma de assalto o seu Oi com uma aventura divertidíssima... e completamente sem noção!

O enredo de *Rayman 3* é tão enlouquecido quanto seu protagonista. Um belo dia, um panga vermelho chamado Peter transformou-se num panga preto, uma mal-humorada bola de pêlos. A partir daí, ele decide conquistar o mundo a qualquer custo. Primeiro, o vilão transforma todos os pangas vermelhos em pangas pretos. Em seguida, ele lança seu exército contra toda a Encruzilhada dos Sonhos. Cabe a Rayman dar um jeito nessa situação esquisita.

Quem curte jogos de ação e aventura vai curtir *Rayman 3* logo de cara. São nove níveis repletos de obstáculos com gráficos riquíssimos e uma enorme variedade de inimigos. O jogador controla o herói pelos mais absurdos mundos, usando suas habilidades especiais para sobreviver às armadilhas e inimigos que rolam incessantemente, como ouriços do mar, bombas, piratas, pangas negros e tentáculos - todos tão estranhos quanto o próprio herói. Mas o grande destaque de *Rayman 3* são as incríveis habilidades do protagonista. Ele pode disparar seus punhos contra inimigos, saltar e planar longas distâncias, agarrar-se a superfícies, balançar como o Tarzan, usar suas orelhas como helicóptero e muitos outros movimentos hilariantes e originais. O jogador deve usar de reflexos rápidos para superar os obstáculos. A jogabilidade é simples, mas é preciso habilidade e prática para atravessar os obstáculos sem perder muitas vidas. Vale a pena entrar de cabeça no game que já conquistou os corações de 10 milhões de jogadores ao redor do mundo.

PRODUTORA: Gameloft
DESENVOLVIDO POR: Gameloft
GÊNERO: Ação (Plataforma)
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia: 3530, 3100, 6230, 7210, 7250i, 7650, 3650, 6600, N-Gage, 6820; Samsung: E700; Motorola: V300, V600





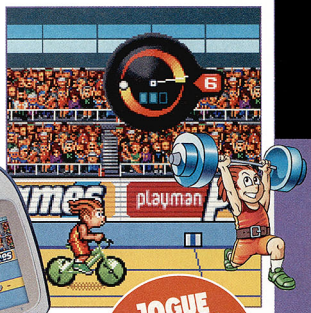
MOTOROLA

PLAYMAN POWER GAMES

É hora de se exercitar na tela do seu Oi

Playman Power Games é a nova versão da série esportiva mais popular dos telefones móveis. O game traz quatro modalidades em um único jogo: Ciclismo, Arremesso de Peso, Escalada e Levantamento de Peso. Cada uma traz um tipo diferente de jogabilidade, que levarão sua força e resistência até o limite e o farão suar muito! Pilotando uma bike de corrida, você será obrigado a forçar suas pernas até a exaustão. O levantamento de peso exige força e controle do jogador. O arremesso de peso é um teste de concentração e força, enquanto a escalada é um desafio único de subir pelas paredes! Além de competir sozinho e deixar a sua marca no quadro dos líderes, você pode desafiar amigos através da opção multiplayer, que permite que vários jogadores interajam e façam de seu Oi uma arena de campeonatos. Com controles simplificados e com jogabilidade imediata, qualquer um aprende rapidamente a jogar. Mas é preciso praticar para bater os recordes e ganhar as medalhas!







• Arremesso de Peso: gire seu corpo o máximo de vezes possível antes do arremesso. Só assim você armazenará força para atingir uma boa marca.

• Levantamento de Peso: escolha sua força inicial apertando a tecla 5 quando o medidor estiver azul. Daí, equilibre o peso e mantenha a seta na área azul o máximo que puder.

• Escalada: use as teclas 4 e 7 para guiar a seta em direção as bordas. É preciso encostar para agarrá-la. Com isso, a velocidade de sua escalada aumentará.

PRODUTORA: Meantime Games
DESENVOLVIDO POR: Mr. GoodLiving
GÊNERO: Esportes
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia: 3100, 7210, 7250i, 6820, 6230, 6600, 3650, 7650, N-Gage; Samsung: E100, E700, X100; Motorola: V300, V600, C650

Ganhe todas!

Como se dar bem em cada modalidade

• Ciclismo: mantenha o ritmo constante para ganhar velocidade. Lembre-se de que a bicicleta irá trocar de marcha automaticamente quando você estiver rápido o suficiente. Cuidado para não errar as pedaladas.

JOGUE AGORA!
Acesse o **Portal Oi** (WAP) e clique no link **Oi Jogos.** É muito fácil! Difícil é escolher qual baixar...

QUER JOGAR?

Você pode ser o primeiro a testar os novos games da Oi! Para isso, escreva um e-mail contendo seu nome, idade e endereço completo para o e-mail **oijogos@oi.net.br**, com o assunto "Quero testar os games da Oi". Depois, é só torcer para ser um dos selecionados. Os testes serão realizados na sede da Conrad Editora, em São Paulo (veja o endereço na página 4). Os custos de locomoção para o local são de total responsabilidade do leitor convidado.



HIGHWAY RACER

Radicalize sobre duas rodas

Muita velocidade em duas rodas e adrenalina pura: é isso que *Highway Racer traz* para a tela do seu Oi. O game estabelece um novo padrão visual para quem é vidrado em competições virtuais com motocicletas. Paisagens realistas e condições de estrada variáveis são apresentadas em gráficos 3D com efeitos foto-realistas caprichados, mesmo na tela reduzida de seu telefone móvel. Você pode escolher jogar com três pilotos com qualidades distintas para curtir um giro pelo mundo. O esquema é simples: escolha a missão, dê o melhor de si e vença as corridas em cada um dos três países diferentes. Os obstáculos não são brincadeira: as estradas têm barreiras, túneis e curvas perigosas que complicam sua vida e testam como nunca as suas habilidades. É adrenalina pura correndo na palma de sua mão!

Jogar é fácil!

Como se dar bem em cada modalidade

• Acelere sua moto com a tecla 2. Pressione a tecla 1 ou a 3 para virar para a esquerda ou para a direita e acelerar ao mesmo tempo.

• O freio é acionado com a tecla 8. Mas se você pressionar as teclas 7 ou 9, poderá virar à esquerda ou à direita e frear ao mesmo tempo.



PRODUTORA: Meantime Games
DESENVOLVIDO POR: Mr. GoodLiving
GÊNERO: Corrida
TELEFONES COMPATÍVEIS: Nokia: 3100, 7250i, N-Gage, 3650, 3660, 6100, 6600, 6820, 7210, 7610, 7650, 8910i; Siemens: S55; Motorola: V300, V600

RANKING CUBi



E os jogadores de *CUBi* continuam se superando! Veja na lista abaixo quais foram as melhores pontuações até o mês passado*. Continue treinando muito e enviando seus recordes! Sua proeza pode aparecer nesta mesma seção da próxima edição da EGM Brasil!

Classificação	Nome	Pontos
1	ratosh	26496
2	LLLu	25931
3	Georgeal	25251
4	Mendes	24806
5	leo	24150
6	leocfrj	23793
7	kell	23346
8	Verve	23045
9	kputo	22919
10	gennyson	22080

*Pontuações computadas até o dia 20 de janeiro de 2005.

FALE COM A Oi

O que achou das novidades do Oi Jogos desse mês? Quer tirar dúvidas sobre os games? Escreva para a gente! Envie um e-mail para **oijogos@oi.net.br** e dê sua opinião ou sugestão!

CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar



MEGAPIXELS DE BOLSO

Telefones móveis com câmera viram mania

Por Rubens Guilhermo

Definitivamente, o casamento entre a câmera digital e o celular deu certo. Tanto que está cada vez mais próximo o dia em que celulares capazes de tirar fotos irão rivalizar com suas primas solteiras, as câmeras digitais convencionais. Modelos que há dois anos eram capazes de fazer fotos minúsculas estão sendo substituídos rapidamente por celulares cada vez mais recheados de recursos. Se antes as fotos tiradas por celulares eram imprestáveis, as imagens obtidas hoje por modelos mais recentes – e mais caros – já conseguem ocupar os porta-retratos dos usuários.

A mudança ocorre com a chegada dos celulares com câmeras megapixel, com mais de um milhão de pontos de resolução. Eles são a nova geração de aparelhos que promete substituir as atuais câmeras digitais e possuem capacidade de processamento de sobra para rodar jogos em três dimensões e até para tocar som estéreo.

Segundo Silvio Stagni, presidente da Sony Ericsson no Brasil, apenas 3% dos 60 milhões de celulares vendidos no Brasil tinham câmeras embutidas até outubro do ano passado. Mas a tendência é de rápida evolução: "Aposto que, em dois ou três anos, 100% dos aparelhos sairão de fábrica com câmera digital", afirmou. Para se ter uma idéia, no Japão, país que está na vanguarda da telefonia móvel, 90% dos celulares saem de fábrica com câmera.

Breve no Brasil

A parcela de celulares com câmeras megapixel no Brasil, hoje limitada a alguns caros aparelhos de marcas como Motorola e Sony Ericsson, deve crescer com a popularização da capacidade de se fazer fotos. Com isso, os preços, hoje em patamares acima de R$ 2 mil, podem ficar mais próximos da realidade da maioria dos mortais. "A gente entende que este mercado de câmeras digitais abaixo de 3 megapixels vai ser dominado pelos celulares nos próximos anos", disse Stagni. Ele adiantou à EGM Brasil que, até julho, a Sony Ericsson lançará no Brasil um celular com câmera de 2 megapixels, suficiente para se imprimir uma foto em tamanho 13 x 18 centímetros.

Atualmente, a empresa vende o modelo S700, um aparelho que tem o formato de uma câmera digital quando fechado e que revela o teclado numérico quando aberto. O modelo GSM é vendido por cerca de R$ 3600 e tem resolução de 1,3 megapixel, qualidade boa para uma ampliação 10 x 15 centímetros. Além disso, é capaz de rodar jogos em três dimensões, "com qualidade semelhante aos que rodam no PlayStation original, da Sony", palavras do próprio Stagni. Já o Motorola V710, CDMA, sai por cerca de R$ 2 mil, tem resolução 1,2 megapixel e é capaz de fazer videos.

PS2 portátil?

Além da fotografia digital, a Sony Ericsson tem os jogos como pilar estratégico – mas diferente da estratégia da Nokia, que tem o N-Gage para competir diretamente com o console portátil da Nintendo, o Game Boy. A aposta é vender celulares que possam rodar jogos de qualidade.

Para isso, o presidente da empresa no Brasil afirmou que até o final do ano chegarão ao país celulares com "capacidade para games com qualidade próxima a do PlayStation 2" (ele só não deu detalhes sobre preços ou recursos). "Entre o final deste ano e o começo do ano que vem, teremos aceleradores de vídeo e capacidade de som surround nos nossos celulares", completa Stagni.

A aposta no país acontece depois que a empresa fez uma pesquisa para apontar o ranking de países onde a tecnologia é mais bem aceita. O resultado surpreende: deu Brasil na cabeça. Estamos mesmo no topo da tecnologia!



Ao lado, o novo modelo S700; acima, exemplo da qualidade de imagem da tela

torpedos

Controle remoto de PC

Já pensou em acabar com o tédio da fila do cinema jogando uma partidinha de *Halo* ou *GTA* pelo celular? A idéia parece absurda, mas a Toshiba pode ter a solução. A empresa lançou uma tecnologia que permite controlar o computador à distância pelo telefone celular. Por enquanto, já é possível ler e escrever e-mails, pois o sistema repriduz na tela do telefone o que aparece na tela do PC. A novidade deve demorar um pouco para chegar por aqui, já que exige redes sem fio de terceira geração, coisa que as operadoras celulares brasileiras ainda estudam como implantar.

Controle remoto de robô

A operadora de telefonia japonesa KDDI e a I Bee KK Robots Labs vão começar a vender em fevereiro um robô de brinquedo que pode ser controlado via tecnologia Bluetooth usada em muitos celulares vendidos no país asiático. O robô, vendido em kit de montar, pode andar, pular e "dar tchauzinho". A brincadeira só não é mais divertida, porque o robozinho, do tamanho de uma régua, custa o equivalente a R$ 6 mil.



Praga made in Brasil

Ainda falando sobre Bluetooth: segundo a empresa de segurança de computadores F-Secure, há mais um vírus para telefone celular rodando por aí. A praga da vez é o Lasco.A, desenvolvida por um brasileiro que a criou com propósitos de pesquisa. O vírus é capaz de se propagar por sinal infravermelho, cabos ou cartões de memória usados atualmente em celulares para transferência de arquivos. O vírus ainda pode infernizar o usuário do celular infectado ao procurar novas vítimas para se disseminar, processo que descarrega rapidamente a bateria. Olho vivo!

>> ENCONTROU UM PIXEL MORTO EM SEU NINTENDO DS? ENTRE EM WWW.NINTENDO.COM/CONSUMER PARA SABER COMO FAZER A TROCA DO SEU APARELHO, INTEIRAMENTE GRÁTIS... >>

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela em até 12x!!

Antes que seja tarde...

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Game Cube

GAME BOY SP

PS TWO

PSII

Fotos Ilustrativas

X-BOX

PS One

Promoção

6 x R$ 75,00

PROMOÇÃO

Por R$ 139,00

Troca do leitor original PS One à vista R$ 139,00

Promoção

Troca do leitor original PS II à vista R$ 300,00

Promoção

Troca do leitor original PS Two à vista R$ 380,00

Promoção

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello

Venus

Thunder Chip

Matrix Infinity

DMS 3

LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!!!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.FRATELLOGAMES.com.br

Aceitamos cartões: MasterCard VISA

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

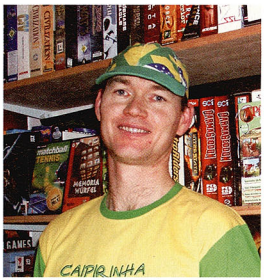
Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

EGM PC
Sua dose mensal de games para computador

GAME PARA EXPORTAÇÃO

Caipirinha Games leva a produção de jogos brasileiros para a Europa



O alemão Joachim Meyer é muito mais Brasil

O alemão Joachim F. Meyer, 42 anos, tem duas paixões na vida: a esposa brasileira e os jogos eletrônicos. Há três anos, Meyer decidiu levar a sério a segunda paixão e fundou a Caipirinha Games, empresa "tipo exportação" que representa softhouses brasileiras no exterior e comercializa jogos sob encomenda para publicação lá fora. Foi a Caipirinha que, em 2003, levou os primeiros jogos brasileiros para serem lançados na Alemanha: *Impacto Alpha*, *Othello* e *Matchball Tennis*.

Embora nenhum dos três tenha sido sucesso, eles serviram para marcar a presença nacional no mercado alemão. "Naquele tempo, seria possível até levar outros jogos para o exterior, mas as desenvolvedoras não quiseram ou não foram capazes de prepará-los", explica o produtor, nascido e residente na cidade alemã de Kiel.

No ano passado, a Caipirinha dedicou-se a produzir games sob encomenda para a Alemanha, que é o segundo maior mercado mundial de jogos de computador (atrás apenas dos Estados Unidos). Quatro jogos estrelados por meninas e cavalinhos foram criados por diversas empresas brasileiras (veja quadro ao lado), sendo que um deles, *Die Ponyrancher*, chegou a figurar entre os dez mais vendidos no país.

O famoso MMORPG *Erinia*, da Ignis Games, foi outro game 100% nacional a aterrissar em terras alemãs pelas mãos de Meyer.

Jeitinho alemão

A caminhada de Meyer pelo mundo dos jogos eletrônicos é antiga e variada: em seu país de origem, trabalhou como beta-tester da SSI e da Westwood, foi editor de um site especializado e até traduziu jogos do inglês para o idioma alemão. Depois de algumas visitas ao Brasil, ele se apaixonou pelo país e vislumbrou seu potencial: "Notei que o povo brasileiro não só é muito amável, como ainda tem uma relação forte com a arte, que é base fundamental para criar jogos", teoriza Meyer, que também é sócio da softhouse Bitcrafters Inc. (veja a matéria Brasil: Terra de Games desta edição). "Às vezes, os brasileiros têm mania de tentar fazer as coisas mais bonitas ainda. Adaptar isso para a criação de jogos seria bem legal", explica.

Meyer vai além. Para ele, o Brasil poderia aproveitar melhor o setor do entretenimento eletrônico se tivesse uma engine 3D de qualidade e maior apoio dos órgãos oficiais. "As pessoas responsáveis não percebem que o mercado de jogos de entretenimento está crescendo e o Brasil está ficando bem atrás".

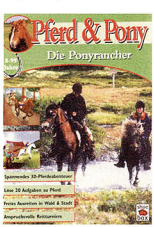
Apesar de ser um estrangeiro, Meyer faz muito bem a sua parte, levando e valorizando o Brasil e as nossas empresas no exterior. Definitivamente, é um exemplo a ser seguido.

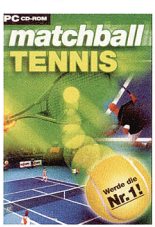
– Théo Azevedo

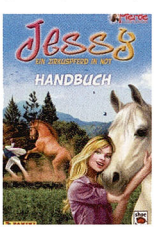
Made in Brazil

Os jogos nacionais lançados na Alemanha através da Caipirinha Games

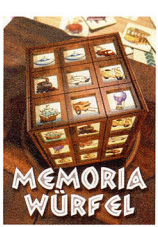
- Impacto Alpha (Oniria Entertainment)
- Matchball Tennis (Espaço Informática)
- Othello (Continuum)
- Die Ponyrancher (Preloud)
- Die Pferdebande (Oniria)
- Der Pferderennstall (Espaço Informática)
- Jessy (Bitcrafters)
- Memoria Würfel (FourX)
- Erinia (Ignis Games)











Exemplos de alguns games brasileiros lançados pela Caipirinha na Alemanha

>> VOCÊ ACHA *GRAND THEFT AUTO* POLÊMICO? A NAGUAL GAMES, DESENVOLVEDORA INDIANA, ESTÁ TRABALHANDO EM UM GAME DE AÇÃO EM TERCEIRA PESSOA PARA XBOX E PS2. >>

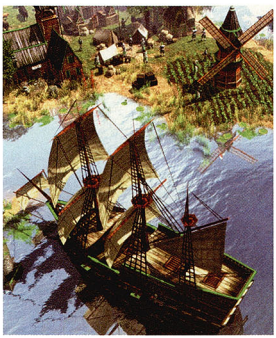
RAPIDINHAS

A era da redescoberta

Age of Empires 3 vem aí

Após fazer bastante mistério, o Ensemble Studios e a Microsoft finalmente confirmaram *Age of Empires III: Age of Discovery*, a aguardada nova versão da série de estratégia mais popular da atualidade. Desta vez, o jogo vai abranger de 1492 até início do século 20, com enfoque nas colônias e metrópoles.

Pelas imagens divulgadas,o game tem tudo para ser não menos que impressionante. Eis uma boa razão para você pensar com seriedade naquele upgrade para o seu PC...





Entre tacos e macacos

Monkey abre loja no México

A rede de lan houses Monkey decidiu ampliar sua zona de atuação. Em janeiro, a empresa inaugurou sua primeira loja na Cidade do México. E não deve parar por aí: "Pretendemos dar continuidade ao processo de expansão em território nacional, mas daremos uma atenção especial a esse novo mercado internacional que está surgindo", explica Sunami Chun, presidente da Monkey.

Navegação global

Portal de games promove jogatina online

Estreou neste mês o portal Globo Game Center, uma central de campeonatos online totalmente automatizada. Nele, os jogadores podem criar e cuidar de seus próprios clãs e agendar campeonatos. O site ainda oferece conteúdo informativo sobre games, recursos inéditos para treinos e confrontos, downloads, músicas de games, demos, jogos completos e servidores que estão entre os dez melhores do mundo na categoria performance, segundo o site especializado Server Spy. Entre os games habilitados na liga do site encontram-se clássicos como *Counter-Strike*, *Battlefield 1942* e *Quake III Arena*, além de novidades como *Half-Life 2 DM*, *Doom 3* e *Need for Speed Underground 2*. E para quem quer alguma coisa mais simples, existem também vários games casuais como um chamado *Trivela* que, cá entre nós, é o pior nome de game do mundo!

LANÇAMENTOS DE FEVEREIRO – PC

Confira alguns dos principais lançamentos para PC deste mês.
Lembre-se de que nem todos serão lançados no Brasil.

Alexander The Great (Ubisoft)	Project: Snowblind (Eidos Interactive)
American Chopper (Activision Value)	Silent Hunter III (Ubisoft)
Brothers in Arms (Ubisoft)	Star Wars KOTOR II: The Sith Lords (LucasArts)
DRIV3R (Atari)	Street Racing Syndicate (Namco)
Empire Earth II (Vivendi Universal Games)	The Settlers: Heritage of Kings (Ubisoft)
Fahrenheit (Virgin Interactive)	Will of Steel (Tri Synergy)

LOG ON

Por Théo Azevedo

Direções a seguir

O movimentado ano de 2004 marcou o tardio despertar do governo brasileiro para a indústria nacional de jogos.

O ápice aconteceu durante a EGS, quando o ministro da Cultura Gilberto Gil anunciou os vencedores da primeira etapa do concurso JogosBr e deixou clara a importância dos games como mídia audiovisual.

Mas... e agora, o que vem? A segunda etapa do JogosBr deve render bons frutos e outros concursos certamente virão, mas esperar sentado pelas iniciativas do governo talvez não seja a melhor opção.

É o que pensa a Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos), que já entregou a Orlando Senna, secretário do Audiovisual do Ministério da Cultura, um plano diretor que aponta as diretrizes para construir uma forte indústria de desenvolvimento de jogos no Brasil.

Ao longo de 58 páginas, o documento detalha o cenário atual e oferece alternativas para estimular a criação de jogos no país, combater a pirataria, rever impostos, promover a competitividade internacional das desenvoldoras brazucas e até incentivar a pesquisa acadêmica na área. São iniciativas importantes e que vêm em um momento adequado, pois o assunto está em pauta e o setor, aquecido.

O "Plano Diretor da Promoção da Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil" é longo no nome e na abrangência de idéias, e leitura obrigatória para quem se interessa e acredita no potencial brasileiro para entrar no mapa do mundo do entretenimento eletrônico de uma vez por todas. Caso tenha interesse em conhecer o projeto, o documento está disponível no link: www.abragames.org/docs/pd_diretrizesbasicas.pdf

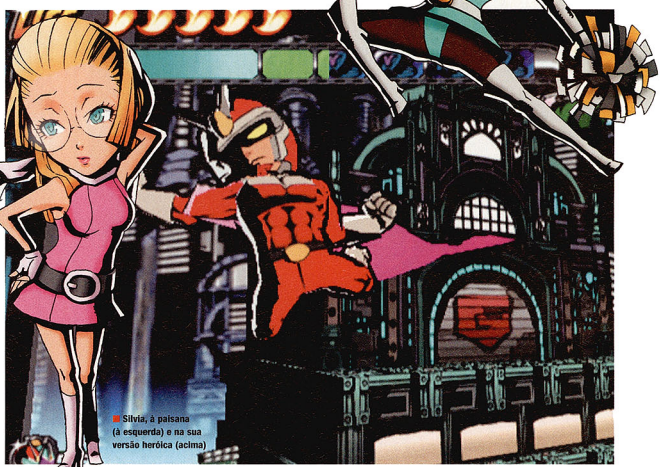


Orlando Senna fala na EGS: o Brasil também quer jogar

PS2/GC

DEPOIS DO JOGO: VIEWTIFUL JOE 2

Os segredos da nova aventura do casal 20 dos games



Silvia, à paisana (à esquerda) e na sua versão heróica (acima)

Quem é jogador das antigas sabe o que é sofrer – e gosta disso – com um game de altíssima dificuldade como *Mega Man*, *Ninja Gaiden* ou *Dragon Warrior*. Era uma época em que você precisava investir tempo e ser perseverante para chegar ao final dos games, o que dava uma satisfação inigualável. De lá pra cá, os jogos acompanharam o crescimento dos jogadores, cada vez mais atribulados com os afazeres da maioridade. Raros são os jogos atuais que resgatam essa era de ouro, e *Viewtiful Joe* é um deles. Para falar sobre a segunda aventura de Joe e Silvia no PlayStation 2 e no GameCube, fomos atrás dos criadores da série, o produtor Atsushi Inaba e o diretor Masaaki Yamada – ambos produtores veteranos da Capcom. Confira nosso papo exclusivo.

EGM Brasil: O primeiro *Viewtiful* foi um dos games "exclusivos" da Capcom para o GameCube. Mesmo assim, ele acabou ganhando uma versão para PlayStation 2. Por quê?
Atsushi Inaba: Eu queria que mais pessoas tivessem a chance de jogar o game. Fiquei muito satisfeito com o produto final e queria que a empresa me deixasse fazer uma versão para PS2, para que mais jogadores pudessem ver o game incrível que criamos.



Tanta flexibilidade, tantos movimentos ousados: claro, o uniforme de Joe é pura lycra

EGM: Em compensação, *Viewtiful Joe 2* foi desenvolvido e lançado praticamente ao mesmo tempo nos dois consoles. Aparentemente é o mesmo jogo, mas existe alguma coisa que diferencie as versões?
AI: A versão PS2 do *Viewtiful* original tinha extras, mas porque veio muito tempo depois. Para este jogo, oferecemos exatamente as mesmas coisas em ambas as plataformas.

EGM: *V.J* tem um trabalho artístico e conceitual muito caprichado. Quais foram suas principais fontes de inspiração? Séries japonesas? Mangás? Animes? Filmes?
Masaaki Yamada: Realmente tem muita coisa ali [risos]. Houve muita influência de animes e dos efeitos especiais dos filmes. Eu, pessoalmente, fui muito influenciado pelo estilo de animação japonesa dos anos 80.

EGM: A idéia de jogar com Joe ou com Silvia foi excelente, mas ficamos com vontade de conectar um segundo controle e jogar com um amigo. Há planos para um modo cooperativo no futuro?
MY: Quando começamos a trabalhar na seqüência, havia uma versão do game em que duas pessoas podiam jogar. Só que teríamos um monte de problemas para resolver antes do prazo de finalização, então nos concentramos em fazer o melhor possível para o modo single player.

EGM: Já que o assunto são as inovações, ouvimos dizer que uma versão de *V.J* para o Nintendo DS está em desenvolvimento. Poderia nos dizer algo a respeito?
AI: Bom, não posso dar muitos detalhes no momento. O que posso dizer é que não há como mudar o fato de *V.J* ser um jogo de ação, mas acho que esse será um novo tipo de game de ação que usará as duas telas e a tela de toque de uma maneira divertida e empolgante.

EGM: O Clover Studio tem criado visuais fantásticos em cel shading. Esse estilo gráfico continuará em jogos futuros, ou vocês têm um game em desenvolvimento com outro estilo visual?
AI: Como você pôde ver, continuamos com o cel shading em *Viewtiful Joe 2* e estamos desenvolvendo *Okami* [PS2] no mesmo estilo. Quanto ao futuro, não posso dizer muito. O que posso garantir é que estamos criando jogos que trazem outras sensações. Aguardem!

–Fabio Santana

>> DE OLHO NA PRÓXIMA GERAÇÃO: A ARTOON, EMPRESA QUE CRIOU A SÉRIE *BLINX*, ESTÁ SELECIONANDO UMA EQUIPE PARA UM RPG EM 3D PARA UM DOS PRÓXIMOS CONSOLES... >>

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

LOJA







CONHEÇA NOSSO SITE



A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

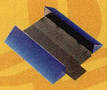
Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.













Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059



Thiago Carriço (ao centro), festeja com o vice-campeão Matija Brjeskovic (EUA, à direita) e o terceiro colocado Shimine Moruke (África do Sul, à esquerda)

CAMPEÃO DO MUNDO

Brasileiro arrasa em torneio oficial de FIFA 2005 na Suíça

É indiscutível: ninguém é melhor que o Brasil no futebol mundial, seja na bola real, seja na bola virtual. O carioca Thiago Carriço representou bem a nossa camisa e levou o caneco do primeiro FIFA Interactive World Cup, campeonato do game *FIFA 2005* organizado pela entidade que controla o futebol mundial e pela Electronic Arts. Thiago, 21 anos e irmão de Bruno Carriço (que levou prata na última WCG – veja EGM Brasil 33), recebeu o prêmio das mãos do jogador alemão Matthäus, na mesma cerimônia que consagrou Ronaldinho Gaúcho como o melhor jogador de futebol (de verdade) do planeta. Thiago bateu um papo com a EGM Brasil sobre seu título e o futuro do esporte eletrônico no país. Confira.

EGM Brasil: Seu irmão se deu bem no WCG, você venceu o FIFA Interactive World Cup. Dá para falar de uma hegemonia da família Carriço na categoria?
Thiago Carriço: No Brasil, sim. Desde 2003, apenas eu e meu irmão temos ganhado os torneios nacionais de maior importância. Em alguns deles, como no World Cyber Games Brasil, disputamos a final, ficando com os dois primeiros lugares. Mas internacionalmente, ainda não. Conseguimos excelentes resultados, mas não o suficiente para se falar em hegemonia.

EGM: Você imaginou que pudesse ganhar na Suíça?
TC: Fui focado no campeonato, com o pensamento de fazer o melhor possível. Tinha treinado bastante com meu irmão, mas achava que seria muito difícil vencer o coreano, pois eles têm muita tradição em *FIFA* e são verdadeiros profissionais. Não esperava ganhar, mas almejava ficar entre os três primeiros.

EGM: Você ganhou jogando no Xbox, mas costuma treinar no PC. Sentiu alguma diferença?
TC: O jogo em si é praticamente igual. A única dificuldade foi me adaptar ao joystick nos primeiros dias de treinamento, mas logo me acostumei e acabei gostando mais de competir no Xbox, já que os dois competidores usam o mesmo console e não há problemas de delay ou de queda da conexão.

EGM: Como é o treinamento de um ciberatleta antes de competir? Adianta só jogar sem parar?
TC: No meu caso, quando uma competição se aproxima, eu costumo aumentar minha carga de treinos de duas para quatro horas por dia. Mas só jogar não adianta, é necessário também estudar variações táticas, descobrir "macetes", conhecer o estilo de jogo dos seus adversários, entre outros fatores.

EGM: E futebol pra valer, você curte também?
TC: Torço pelo Flamengo, acompanho todos os jogos do meu time. Desde pequeno sempre adorei ir ao Maracanã e com certeza isso influenciou bastante para que eu jogasse futebol no videogame.

EGM: Como foi a sensação de encontrar os jogadores de verdade durante a final na Suíça?
TC: Essa foi a melhor parte. Tive a oportunidade de conversar com grandes jogadores do presente, como o Ronaldinho, Henry, Shevchenko, Falcão, Marta, e também com jogadores do passado, como Matthaus, Platini, Beckenbauer... Nunca imaginei que um dia poderia conhecê-los pessoalmente, foi fantástico.

EGM: O que mudou na sua vida após o título?
TC: Passei a dar várias entrevistas e isso fez com que muitas pessoas me procurassem para saber mais sobre competições de jogos virtuais. Tenho recebido muitos e-mails me parabenizando, e às vezes até sou parado na rua.

EGM: Você acha que já dá pra viver como ciberatleta no Brasil?
TC: Acho que, mesmo depois das nossas conquistas, ainda não é possível se dedicar exclusivamente a essa carreira no Brasil, pois são poucas as empresas que se têm interesse em fazer patrocínio. Eu tenho patrocínio da Intel, que me ajuda bastante, mas sou o único jogador brasileiro de *FIFA* patrocinado por uma grande empresa atualmente. Eu espero aproveitar as viagens e premiações que o jogo me oferece enquanto for possível conciliar com meus estudos para, depois, seguir uma profissão "tradicional".

EGM: E quais são seus planos profissionais fora do mundo dos games?
TC: Eu faço faculdade de odontologia, mas também gosto muito de política. Tenho planos de seguir a carreira do meu pai, que é vereador em Cabo Frio, onde moro.

– Pablo Miyazawa

O QUE ROLA NO GAMEWORLD

O PORTAL DE GAMES DOS EDITORES DA EGM BRASIL

PSP total
Mais uma vez (já virou regra...), a equipe do Gameworld.com.br teve o privilégio de ser o primeiro veículo de informação brasileiro a receber o console PSP da Sony. No site, você confere as nossas primeiras impressões dos jogos e da máquina, análise do hardware, fotos exclusivas e vídeos de nossa performance com o portátil nas mãos.



A votação continua!
Você ainda pode participar da eleição que escolhe os melhores games lançados no ano que passou. Em Gameworld.com.br, você encontra um link para o formulário com nossos indicados. Tudo o que você tem a fazer é escolher seus preferidos, clicar e torcer. O resultado, com premiação e tudo, será revelado aqui na EGM Brasil e no Gameworld. Participe!



O fórum está bombando
Como era de se esperar, um dos grandes sucessos do site Gameworld.com.br é o Fórum. Nele, você pode trocar idéias (e ofensas!) com outros fãs e leitores sobre os mais diversos assuntos relacionados ao mundo dos games. Milhares de pessoas já estão cadastradas, só falta você. E não paga nada!

www.gameworld.com.br

EM BREVE

Grandes games para um mês pequeno



Nem precisa fazer tanta pose, Nina: seu *Death by Degrees* é uma bomba

FEVEREIRO 2005



Brothers in Arms
Ubisoft • PS2/Xbox/PC — Este jogo de tiro da Segunda Guerra traz táticas detalhistas que poderiam estar em um game de futebol.



Champions: Return to Arms
Sony • PS2 — Corte, picote e seja carinhoso nesta seqüência online do capítulo paralelo de *EverQuest, Champions of Norrath.*



Constantine
THQ • PS2/Xbox — Não vamos falar da qualidade da adaptação desta HQ para os cinemas, mas o game parece ser legal.



Death By Degrees
Namco • PS2 — Se o ninja Ryu Hayabusa pode ter seu próprio título de ação, então por que a Nina de *Tekken* não pode?



Demon Warriors
XPEC • Xbox — Confira a última novidade da cena taiwanesa do Xbox: um jogo de luta online ambientado na China do século XIV.



Gran Turismo 4
Sony • PS2 — Centenas de carros, físicas realistas... caraca! É *Gran Turismo!* Está saindo e você vai comprar!



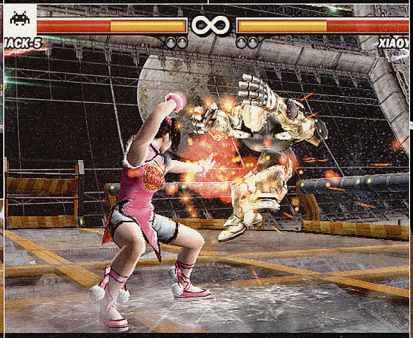
Nanobreaker
Konami • PS2 — Depois que os robôs AIBO e QRIO escravizarem a humanidade, você também vai querer quebrar máquinas.



Outlaw Volleyball
Global Star • PS2 — Os donos de Xbox tinham o monopólio do vôlei seminu, mas não mais: as cortadas sacanas chegam ao PS2.



Phantom Crash 2050
Konami • PS2 — Dá até para ouvir o barulho dos mechas pesadões de *Phantom Crash* chegando ao console da Sony.



Tekken 5
Namco • PS2 — *Tekken* dá um passo para trás para poder progredir, removendo muitas das características que estrearam no pouco popular *Tekken 4*. Pegando carona na concorrência *(Virtua Fighter 4)*, o novo game também permite customização de personagens.



Project: Snowblind
Eidos • PS2/Xbox — Um jogo de tiro estrelado por um supersoldado aperfeiçoado com nanotecnologia. Parece familiar?



Robots
VU Games • PS2/Xbox/GC/DS — Mais um game baseado em desenho animado bacana. E esperamos que seja bacana mesmo.

Também em Fevereiro

Ghost Recon 2 Ubisoft • GC	**Mortal Kombat: Deception** Midway • GC	**NBA Street 3** EA Big • PS2/Xbox/GC	**Shaman King Legacy Hawk/Wolf** Konami • GBA	**Winnie the Pooh Rumbly Tumbly** Ubisoft • PS2
Judge Dredd: Dredd vs. Death Evolved Games • Xbox/GC	**Motorcross Mania III** Global Star • PS2/Xbox	**Rave Master: Special Attack Force** Konami • GBA	**Star Fox Assault** Nintendo • GC	**World Soccer Winning Eleven 8** Konami • Xbox
King of Fighters 02/03 SNK • PS2	**Music Maker** Magix • PS2	**Sega Classics Collection** Sega of America • PS2	**Street Fighter Anniversary Collection** Capcom • Xbox	**Ys: The Ark of Napishtim** Konami • PS2
Mario Party Advance Nintendo • GBA	**MX vs. ATV Unleashed** THQ • PS2/Xbox	**Shadow of Rome** Capcom • PS2	**Wild Arms: Alter Code F** Agetec • PS2	**Yu-Gi-Oh!: World Champ Tournament** Konami • GBA

QUARTERMANN

E quem não gosta de uma fofoquinha?

Chegou aquela hora de novo. Hora de sentar sozinho, refletir sobre o que já passou e traçar algumas resoluções para o ano que se inicia. Hummm, o que seria? Parar de levar minhas amigas virtuais para fazer programas em *Grand Theft Auto: San Andreas*? Ou talvez ser mais bondoso com os zumbis de *Resident Evil 4* e não explodir suas cabeças com tiros? Deixa pra lá! Eu nunca vou conseguir cumprir essas promessas. Então prometo que contarei fofocas mais legais que as do ano passado. Se você também fez alguma resolução de começo de ano, pode contar para mim através de e-mail ou por carta (os endereços estão na seção EGMail). Mas contem apenas resoluções relacionadas a videogames: eu e você sabemos que aquela promessa de emagrecer oito quilos não vai rolar.

A fantasia nunca acaba

Alguns de vocês devem ter ouvido falar que Hironobu Sakaguchi, o homem que criou a série *Final Fantasy* da Square Enix, fundou recentemente seu próprio estúdio de desenvolvimento, Mist Walker. Bem, parece que alguns de seus ex-companheiros – o compositor Nobuo Uematsu e o artista Yoshitaka Amano – foram contratados para trabalhar em um novo RPG para os consoles da próxima geração. E vejam essa: Sakaguchi está batendo papo com a Nintendo e a Microsoft para decidir qual sistema será a casa de seu projeto.



Que tal esse visual da Mist Walker?

Retorno a Castlevania

Se você ainda não leu, não se esqueça de dar uma olhada em nossa enorme matéria sobre portáteis que começa na página 46, sobre a primeira amostra mundial de *Castlevania* para Nintendo DS. E por falar em caçada a vampiros, parece que a família Belmont vai voltar ao PS2 em algum momento de 2005. Por enquanto, não tenho muitos detalhes, mas ouvi dizer que a equipe de desenvolvimento aprendeu muita coisa sobre design de fases desde o último *Castlevania*.

EA leva GoldenEye ao PS2

Boatos no Ministério da Defesa dizem que outro jogo da série chegará no final de 2005. Mas tem uma pegadinha: 007 será o astro e ele só mostrará seus aparelhinhos bacanas e seu penteado bonito para os donos de PS2. Será que será este o primeiro game em que os saves serão compatíveis entre as versões para PS2 e PSP?

Capcom retrô

Sim, os games daquelas coleções de arcade da Namco e da Midway são bem feinhos, se comparado aos padrões de hoje. Mesmo assim, eles são muito legais de jogar. Parece que a Capcom também pegou a febre da velharia e planeja lançar em um futuro não muito distante sua própria compilação com uma tonelada de clássicos dos arcades. Esse até eu quero ver.

PS3 parado na pista

Quanto mais converso com criadores de games, mais eles me deixam com água na boca sobre os futuros projetos de Xbox 2. Mas raramente os ouço mencionar o que planejam para o PlayStation 3. Aparentemente, o próximo console da Sony ainda está longe, já que ninguém tem nenhuma pista das especificações técnicas da máquina. E é por isso que muita gente da comunidade de desenvolvimento está centrando todos os esforços no Xbox 2, que parece que vai mesmo ser lançado no final deste ano.

Totalmente retorcido

Sim, eu sei que acabei de mencionar que pouco se sabe sobre o PlayStation 3, mas eu não seria um fofoqueiro de primeira se não tivesse algum rumorzinho para contar. Então, aqui vai: um amigo de uma amiga de um amigo me disse que a série de combate veicular conhecida como *Twisted Metal* vai aparecer logo na estréia do console em 2006. Também me disseram que o game terá um enorme modo online e uma história ainda mais insana que *TM: Black*. Que tal?



Prepare-se para palhaçada no PS3

PÉ DE OUVIDO

"É como um míssil prestes a explodir dentro da sua calça!"

– Akibo Shieh "Comandante de Projeto" da Altus, no comunicado para imprensa de Super Army War, futura game de tiro do GBA.

"Não existem crianças de 7 ou 8 anos que possam ser beneficiadas de alguma maneira tendo acesso a essas piscinas de sangue, degradação de mulheres e discriminação racial".

– Pamela Eakes, presidente e fundadora da associação "Mães Contra a Violência na América", referindo-se a sua lista dos "10 videogame [sic] mais violentos", que inclui Halo 2, Mortal Combat [sic] e Shadow Heart [sic].

"No mesmo jornal, o que não deixa de ser irônico, você pode ler análises positivas de *Metroid Prime 2*. Então, o redator não tem nenhuma noção daquilo que escreveu".

– Reggie Fils-Aime, da Nintendo, comente um artigo do jornal americano Washington Post que chamou o GameCube de "obsoleto".

JOGO DE IDÉIAS

Tamanho é documento?

Por Marcelo Barbão



Recentemente, li vários reviews do jogo *Fable* em revistas americanas. Todo mundo falava bem do game, elogiava o grande Peter Molyneux, mas reclamava do tamanho: apenas 12 horas de jogo! Mas, será que isso é um problema mesmo? Depois de *GTA: San Andreas*, parece que jogos enormes viraram padrão. Isso parece legal para quem compra um ou dois jogos por mês, mas para os hardcore que costumam ter acesso a dezenas de games, o resultado é só um: jogos inacabados. E para nós, jornalistas de games, então? A perfeição seria que finalizássemos todos os games antes de escrever um review. Afinal, um fator muito importante na avaliação é a consistência do game. Ou seja, se ele consegue manter um bom ritmo. Mas é muito difícil conseguir isso em todas as edições, já que são muitos jogos e pouco tempo. Infelizmente. Mesmo os primeiros fanáticos por *GTA* aqui na redação já abandonaram o game por outros, a maioria sem completar 100% das aventuras pelas ruas de San Andreas. É assim que funciona mesmo. Um outro fator importante é a questão dos games para diversão imediata, aqueles que dá para divertir muita gente em pouco tempo. A Nintendo é mestre nisso. Tanto o *Mario Tennis* como o *Donkey Konga*, para citar os mais recentes, são excelentes exemplos. São jogos para juntar uma turma de amigos numa festinha em casa e mandar bala. Não estou defendendo aqui que todos os games precisam ser curtos. Existem diferentes públicos (é burrice achar que gamer é tudo igual) que exigem games distintos. Aliás, existem diferentes momentos que exigem diferentes games. Tirando aqueles fanáticos por uma plataforma ou outra (fundamentalismos pouco inteligentes, na minha opinião, mas isso é material para uma próxima coluna), sempre existe espaço para um *GTA* e um *Donkey Konga* na nossa vida. Será que os produtores desses jogos enormes acham que vamos nos dedicar exclusivamente a seus games?

Concordou ou discordou? Escreva sua opinião para o Barbão em barbao@conradeditora.com.br.

ELETROMÍL
VÍDEO GAMES

20 anos
de tradição em games

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

DAM 9

- **COMPRA - VENDA - TROCA • CONSERTO • Vendemos via SEDEX**
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO E MANUTENÇÃO EM GERAL**
- **OS MELHORES CHIPS DO MERCADO**

PROMOÇÃO DO MÊS
(EM DINHEIRO)

- Controle Ps 2 R$ 59,50
- Leitor de Ps 1 R$ 120,00
- Leitor de Ps 2 R$ 320,00
- Modem + Jogo Original R$ 79,50
- Bolsa de Ps 2 R$ 29,50
- Memory Card R$ 67,50

*SUJEITO A ANÁLISE DE PREÇOS - OFERTAS SUJEITAS A DISPONIBILIDADE DE ESTOQUE - FOTOS ILUSTRATIVAS

ELETROMÍL VIDEO GAMES

AQUI OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS

Cheque Eletrônico

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
www.eletromilgames.com.br

POR CIMA DA CARNE SECA...
LITERALMENTE!

Resident Evil, eleito pelos *gamers* a melhor série para PSOne de todos os tempos em um Especial completo, com todos os detonados!



CONRAD EDITORA

Especial SuperDicas Playstation #02. JÁ NAS BANCAS



Ilustração: Vicki Wong/Meomi.com

COMEÇOU A GUERRA

Sony, Microsoft e Nintendo já definiram suas táticas e nos revelaram informações exclusivas a respeito de seus planos de batalha para a próxima geração de consoles. Você está pronto para saber a verdade?

A cena é surpreendente. Marios planejam ataques aéreos com bob-ombs; esquadrões de Master Chiefs se empilham em Warthogs e preparam a chuva de tiros; enquanto isso, um exército de Jaks (acompanhados por seus comparsas Daxters) surgem do nada, armados até os dentes. Será mais ou menos este o panorama da nova guerra dos consoles que está para começar. Apesar de as balas só começarem a voar de verdade no final de 2006 (analistas acreditam que a Microsoft lançará o Xbox 2 (ou Next, como vem sendo chamado) já no final de 2005, com a Sony e a Nintendo colocando seus sistemas no mercado no ano seguinte), olhamos para o futuro antes de todo mundo: visitamos o quartel-general de cada uma das empresas para conhecer de antemão suas estratégias para a próxima geração. E com a EA já oferecendo um vislumbre do que podem vir a ser esse títulos do futuro, a gente só pode se animar. Guerra é isso mesmo... e a gente adora! ➤

SONY

Plano de batalha para a próxima geração: força descomunal



A líder atual dos consoles não está com pressa de lançar um novo sistema doméstico, mas Kaz Hirai (foto acima), presidente da Sony Computer Entertainment America, diz que quando a máquina da próxima geração chegar a nossas mãos, vai ser fortíssima. Leia o que ele contou:

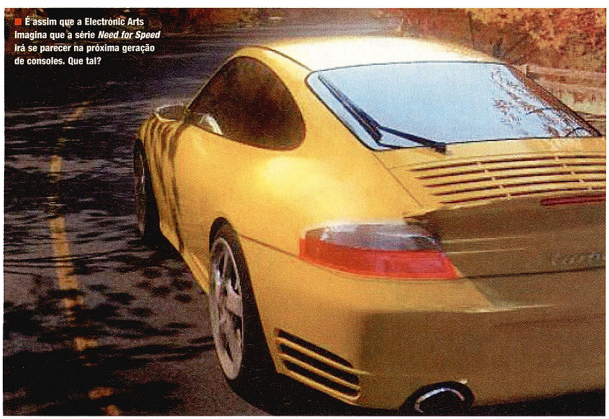
EGM Brasil: A Sony anunciou, em julho de 2004, que revelaria o "PlayStation da próxima geração" até o final de março de 2005. O plano continua sendo este?
Kaz Hirai: Até onde eu sei, continua. Falei com o Ken [Kutaragi, presidente e executivo-chefe da Sony Computer Entertainment Interactive] há algumas semanas, e foi o que ele me disse.

EGM: E você pode dizer o que veremos no lançamento?
KH: Se eu te contasse, acho que o Kutaragi mandaria nos fuzilar [risos]. Mas deixando as piadas de lado, ainda não discutimos os detalhes [a respeito do lançamento], nem interna nem externamente. Posso prometer que o evento será gigantesco.

EGM: A Sony também disse que o novo console estaria na Electronic Entertainment Expo [a E3, feira anual de games que rola em maio nos EUA]. Esta demonstração será diferente do lançamento?
KH: Assim que definirmos os detalhes do evento de lançamento, determinaremos o que será divulgado ou demonstrado na E3.

EGM: Quando conversamos na E3 de 2004, você mencionou que seu próximo console teria que "oferecer um salto considerável na experiência do





É assim que a Electronic Arts imagina que a série *Need for Speed* irá se parecer na próxima geração de consoles. Que tal?



Transação incompleta

Na metade do ano passado, Hirai prometeu que a Sony iria bombar a comunidade online do PS2, com opções como leilões de dados de jogo no estilo Mercado Livre. Então, digamos, você poderia comprar e vender carros de *Gran Turismo 4*. Infelizmente, nada disso tornou-se realidade. Ele diz que leilões e outras opções online continuam sendo trabalhadas. "Queremos que saia certo logo de cara. Não vamos nos precipitar e lançar algo sem estarmos satisfeitos".



Tekken 5: exclusividade do PS2

usuário". Qual é a sua definição de salto considerável?
KH: Eu uso esta frase de uma maneira bem relaxada porque, para algumas pessoas, um salto considerável tem a ver com o visual, enquanto para outras está ligada à experiência completamente integrada à perspectiva online. Então, essa expressão pode significar coisas diferentes para pessoas diferentes. No final das contas, vamos oferecer uma gama de opções do ponto de vista tecnológico e de plataforma, para que os criadores de conteúdo possam aproveitar esses elementos para criar o que acreditam ser um salto considerável. Por exemplo, se oferecemos quatro cores no PlayStation original e doze cores no PS2, a próxima geração vai ter que ter todas as 64 cores, igual àquela grande caixa de lápis de cor que todos queríamos ter no primário. Queremos ter certeza de que conseguiremos isso.

EGM: Você acha que o jogo online terá papel maior no sucessor do PlayStation 2?
KH: O jogo online será parte integrante de qualquer console que queira seguir em frente. Vai ser quase como ar-condicionado ou airbag em um carro: antes era algo legal de ter, uma espécie de opção de luxo; hoje já se transformou em padrão para quase todos os carros [nos EUA], e a gente quase nem pensa mais nisso. Agora é parte integrante de qualquer carro, e acho que algo parecido acontecerá com o jogo online.

EGM: O que você acha de conteúdo para download em games?
KH: Acho que está indo em frente, porque queremos que o online se transforme em uma alternativa cada vez mais integrante do mercado de consumo de massa. Estamos buscando lançar outros equipamentos que sirvam para armazenar dados de downloads e que sejam mais acessíveis do que o que temos atualmente no mercado na forma do HDD [disco rígido para PS2].

EGM: Qual é a probabilidade de o novo sistema ter compatibilidade com jogos anteriores?
KH: Contanto que a compatibilidade com jogos antigos não crie custos elevados nem prive o sistema de outras funções, não vejo por que não incluir esta opção no PlayStation da próxima geração.

EGM: Todo o mercado está apostando no lançamento do Xbox 2 da Microsoft ainda em 2005. Por acaso as ações da concorrência podem afetar a data de lançamento do seu próximo console?
KH: Sempre nos atemos a aquilo que acreditamos ser o plano de ação mais adequado para nós mesmos e, o mais importante, para toda a comunidade de criadores de games, os varejistas e os consumidores. Não mudamos os nossos consoles a cada três, quatro ou cinco anos *[nota do editor: na verdade, o PlayStation 2 foi lançado praticamente cinco anos depois do PlayStation original]*. Nós não estamos preocupados com quem sai primeiro ou por último. E se fizermos uma análise histórica, nunca fomos o primeiro a chegar ao mercado. Lembra do Saturn? E do Dreamcast? Ele é o que deveria ter sido "o" console online da próxima geração, e veja só o que aconteceu. ➤

"Nunca fomos o primeiro a chegar ao mercado. Lembra do Saturn? E do Dreamcast? Ele é o que deveria ter sido 'o' console online da próxima geração, e veja só o que aconteceu"

– Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment America

O que vem por aí

Um pouco da munição que a Sony reservou para o PS2 em 2005

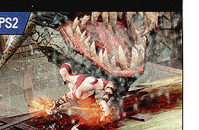
PS2



Gran Turismo 4

Fevereiro de 2005 – Mesmo com suas características online sendo limadas durante os últimos meses de desenvolvimento, os 700 carros, físicas realistas de pilotagem e incontáveis opções de customização de *GT4* devem ser suficientes para roncar o motor de seu PS2.

PS2



God of War

Março de 2005 – Esse lindo game de ação inspirado em *Devil May Cry* transporta o jogador para uma época em que os deuses gregos imperavam. Kaz Hirai, presidente da Sony CEA, diz que "este é um título muito bom no qual estamos apostando muito. Se você estiver procurando carne vermelha, é aqui que vai encontrar".

PS2



Wanda and the Colossus

2005 – Informações sobre a seqüência não-oficial de Ico são liberadas aos poucos. O conceito envolve combates com inimigos gigantescos, mas não só com porrada: é preciso escalar os monstros e usar áreas de seu corpo para achar os pontos fracos.

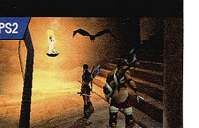
PS2



Final Fantasy XII

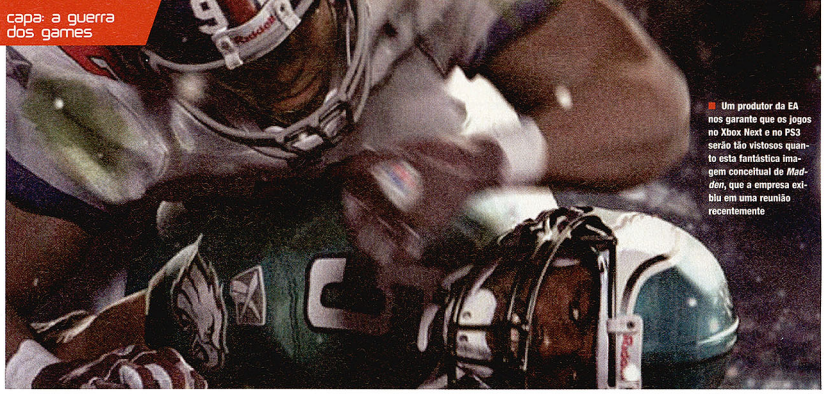
Final de 2005 – Depois de jogos que fugiam de suas raízes – *FFX-2* (PS2) com suas missões e *Crystal Chronicles* (GC) com seu multiplayer, a série volta à tradição com um enredo arrebatador, progresso de personagens e formação de grupos.

PS2



Rise of the Kasai

Março de 2005 – A seqüência do sucesso cult *The Mark of Kri* chega ao PS2 cortando tudo, com o fortão herói Rau juntando-se à sua pequena (e não menos poderosa) irmã Tati. Pena que o modo online para dois jogadores foi cancelado.



Um produtor da EA nos garante que os jogos no Xbox Next e no PS3 serão tão vistosos quanto esta fantástica imagem conceitual de *Madden*, que a empresa exibiu em uma reunião recentemente

MICROSOFT

Plano de batalha para a próxima geração: estar sempre um passo à frente



Apesar de Shane Kim (foto acima), gerente geral da Microsoft Game Studios, não confirmar o lançamento do sucessor do Xbox para o final de 2005, ele demonstra plena certeza de que o console romperá limites, assim como o primeiro equipamento da empresa. Confira:

EGM Brasil: Disco rígido integrado, conexão em banda larga com a internet, scan progressivo: estas são características fantásticas, mas que só atingem um público relativamente pequeno. Você acha que o Xbox estava à frente de seu tempo?
Shane Kim: Não acho que estejamos à frente do nosso tempo. Somos, sim, os líderes da transição para esta geração. De fato, temos sido líderes em relação ao que é possível em se tratando de games. Não nos arrependemos dos investimentos feitos nessas áreas, porque eles serão parte integral da experiência de jogo e de entretenimento no futuro.

EGM: O próximo console também estará à frente da curva tecnológica, como aconteceu com o Xbox?
SK: Bom, acho que sempre desejamos que o hardware por trás do jogo seja o mais potente possível, e que toda essa força esteja à disposição dos criadores independentemente das características do equipamento.

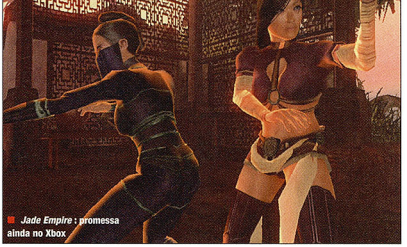
EGM: A EA recentemente divulgou imagens de *Madden* e *Need for Speed*, afirmando que visuais com qualidade tão alta seriam possíveis já com a próxima geração de consoles. A declaração é verdadeira?
SK: Eu não vi essas imagens, mas ouvi dizer que são impressionantes e são boas indicadoras daquilo que será possível. Mas, mesmo sem vê-las, gostaria de acreditar que seremos capazes de ultrapassá-las.

EGM: Como você gostaria de ver o crescimento da Xbox Live, a rede de jogos por banda larga da Microsoft, nos próximos anos?
SK: Nossa base é ótima e acho que há capacidade de torná-la mais acessível a um público mais amplo, e isso acontece de inúmeras formas diferentes, como facilidade de uso e tipo de conteúdo disponível.
Uma coisa que gostamos de discutir é como diminuir a divisão que separa o jogo single player do multiplayer.
Acho que esta é uma tendência para o futuro.

EGM: Uma das principais características da rede Xbox Live é o conteúdo para download. Então, digamos que o seu próximo sistema não tenha disco rígido, como estão comentando por aí. Existe tecnologia disponível, seja em forma de memória especial ou em cartão, que permitiria a exploração desta característica?

SK: Claro que sim. É necessário assegurar a viabilidade do download, principalmente porque já possuímos muito conteúdo. Mas também é preciso assegurar que sua definição de conteúdo para download seja ampla o bastante, porque o conteúdo não precisa ser apenas os downloads enormes com que estamos acostumados. As coisas vão ser menores e as pessoas também





Jade Empire: promessa ainda no Xbox



Fantasia não realizada

Poucas semanas depois de Kim nos contar o quanto estava empolgado com *True Fantasy Online*, a empresa cancelou o projeto sem explicação. E o que aconteceu? "Qualquer multiplayer massivo é um tarefa ambiciosa demais", teoriza Kim. "No final das contas, em termos de materializar essa visão, achamos que não poderíamos fazer isso tudo acontecer. Pelo menos, não no nível que achamos que seria aceitável por se tratar de um jogo feito pela própria Microsoft". Tá explicado?

terão a possibilidade de comprar itens em quantidades e tamanhos menores

EGM: Bom, a gente precisava perguntar. Muita gente do setor acha que a Microsoft vai abandonar a plataforma Xbox depois de abril. Você pode nos dizer quais serão os principais jogos de desenvolvimento interno que a Microsoft planeja lançar no segundo semestre de 2005?
SK: Caramba, acho que o Xbox tem muito futuro ainda. Só porque não anunciamos nada além de *Conker*, *Jade Empire* e *Forza Motorsport*, não quer dizer que vamos abandonar a plataforma Xbox.

EGM: Então, por que não houve anúncios de novos jogos?
SK: Bem, ainda estamos bem longe desses títulos do segundo semestre. Você pode discordar, mas o fim do ano não é a melhor época para anunciar novidades que só chegarão em seis meses.

EGM: Então, você está dizendo que a Microsoft vai lançar mais títulos além dos três já citados?
SK: Não foi o que eu disse. Só estou falando que há muitas boas razões para segurar notícias sobre novos jogos. Com certeza há casos em que se começa a falar de um título cedo demais e a coisa pode se voltar contra você. O pessoal do marketing sempre tenta escolher o melhor momento para dar início ao bochicho.

EGM: Falando sobre a Rare, a Microsoft gastou muito dinheiro para comprar a empresa mas, até agora, só vimos um único título [*Grabbed by the Ghoulies*] criado por eles. O que você diria ao jogador que perdeu a confiança na Rare?
SK: Visitei a Rare na semana passada, então estou muito otimista, principalmente depois de ver tudo mais de perto e conversar com o pessoal lá. Eles não perderam sua criatividade nem seu talento da noite para o dia só porque passaram a fazer parte da Microsoft [risos]. Acho que as pessoas deveriam botar muita fé no futuro da Rare. Pelo que eu vi e pelo que está sendo desenvolvido, os fãs devem se animar muito com o que vem por aí.

EGM: Então você acabou de visitar a sede da Rare? Que tal se você nos revelasse a quantas anda o projeto *Perfect Dark Zero*?
SK: Eu não faço a menor idéia do que você está falando. [Um integrante do departamento de relações públicas da Microsoft dá risada.] ➤

> **"Uma coisa que gostamos de discutir é como diminuir a divisão que separa o jogo single player do multiplayer. Acho que esta é uma tendência para o futuro"**
>
> – Shane Kim, gerente geral da Microsoft Game Studios

no futuro. Isto irá forçar menos as exigências de armazenamento.

EGM: Tanto a Sony quanto a Nintendo, suas principais concorrentes, afirmaram que vão revelar seus novos sistemas já em 2005, durante a E3. Quando é que a Microsoft nos dará notícias concretas a respeito do Xbox 2?
SK: Infelizmente, não posso dar detalhes a respeito disso.

O que vem por aí

Um pouco da munição que a Microsoft reservou para o Xbox em 2005

XB



Forza Motorsport

Abril de 2005 – Já estava na hora dos donos de Xbox ganharem um *Gran Turismo*. Este simulador automobilístico inclui carangos de todos os grandes fabricantes, inclusive BMW, Porsche e Ferrari. E diferentemente de *GT4*, ele tem jogo online.

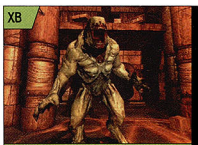
XB



Jade Empire

Março de 2005 – A desenvolvedora Bioware troca seus sabres de luz (*Star Wars: Knights of the Old Republic*) por punhos de ferro em seu próximo RPG de ação, que leva o jogador à China antiga. Shane Kim da Microsoft espera que *Jade* seja "o RPG definitivo para a plataforma".

XB



Doom 3

Março de 2005 – Levou os jogadores do PC ao inferno e à loucura com seu tiroteio incessante. Com um nível de realismo visual nunca visto antes, o mais recente episódio se concentra em um robusto modo single player.

XB



Kameo: Elements of Power

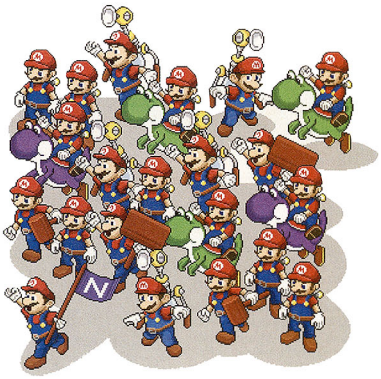
2005 – Depois que largou da mão da Nintendo, a Rare parecia uma criança perdida no shopping. Só lançou um fraco game até agora (*Grabbed by the Ghoulies*) e há anos vem prometendo esse *Kameo* e um *Perfect Dark*. Será que agora vai?

XB



Conker: Live & Reloaded

Março de 2005 – Quem vê cara não vê coração: esse fofo jogo de plataforma (original do Nintendo 64) está cheio de humor sarcástico e diálogos profanos. O multiplayer por equipes foi totalmente reformulado e agora inclui partidas online.





Antes de concentrar seus esforços na próxima geração, a Nintendo trará a amada série *The Legend of Zelda* mais uma vez ao GameCube

NINTENDO

Plano de batalha para a próxima geração: inovar e "matar a pau"



A Nintendo pretende lançar seu próximo console na mesma época que a Sony (no final de 2006) e, como aconteceu com seu mais novo portátil, a empresa está pensando além de seus limites. E de acordo com Reggie Fils-Aime (foto ao lado), vice-presidente executivo de marketing e vendas da Nintendo, Mario e seus amigos estão mais do que prontos para mandar ver.

EGM Brasil: Qual é a sua estratégia em relação à próxima geração de consoles?

Reggie Fils-Aime: Na última E3, falamos a respeito do Revolution, o nome-código para o nosso próximo console doméstico. E afirmamos acreditar que o consumidor quer algo inovador, algo novo e diferente. Declaramos oficialmente que divulgaremos mais detalhes [sobre o Revolution] na próxima E3, e é o que vamos fazer. Achamos que dizer algo antes disso, francamente, é entregar o ouro para os concorrentes – que, infelizmente para nós, têm mania de pegar as idéias espertas que desenvolvemos e colocá-las no mercado com muita rapidez.

EGM: De que tipo de inovação estamos falando?

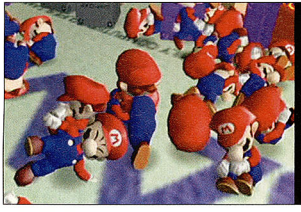
RA: Bom, o conceito de um sistema doméstico hoje se define por um equipamento enfiado dentro de uma caixa plástica e um controle ligado a ela. Achamos que este é um paradigma velho. Achamos que o consumidor quer algo bem mais inovador que isso. Unido ao conceito de forte noção de comunidade e imersão na jogabilidade, achamos que precisamos oferecer algo que esteja além daquilo que o consumidor já tem.

EGM: O que podemos esperar da estréia do Revolution durante a E3? Títulos para jogar? Revelação de novas tecnologias?

RA: A gente vai chegar lá e botar para quebrar. Só o que vou dizer é para você ver o que fizemos na última E3 com o DS. Permitimos que ele fosse visto, tocado e obtivemos ótimas reações. Com certeza é o que pretendemos fazer com o Revolution.

EGM: Qual será o papel do jogo online no próximo sistema?

RA: Posso dizer que certamente estamos buscando criar uma noção de comunidade. Isso será executado online? Não temos certeza... eu não tenho certeza. Provavelmente, só vou poder dizer mais nos próximos meses, quando passar mais tempo na companhia do sr. Satoru Iwata [Presidente da Nintendo] e do sr. Shigeru Miyamoto [o criador de *Zelda* e *Mario*]. Eu sei que Miyamoto já fez comentários específicos a respeito do jogo online, mas ainda há muito trabalho a fazer. E da maneira como nós da Nintendo of America observamos a tecnologia se desenvolver, com certeza estamos oferecendo um ponto de vista baseado em outras maneiras de criar a noção de comunidade que, francamente, combina melhor com o rumo do consumidor de hoje.



Cadê o Mario?

Perguntamos a Fills-Aime se aquilo que é conhecido como *Mario 128* ainda é um título para GameCube. A resposta: "Miyamoto foi bem enfático nos últimos dias, então... sim, ele vai sair para GameCube!"



EGM: "Comunidade" geralmente é usado como outro termo para "online". Mas, quando você o usa, comunidade não tem obrigatoriamente a ver com a internet, certo?



■ Em *Geist*, o jogador assume formas variadas e investiga tudo a sua volta. Ainda faltam meses para o game ser lançado, mas bem que a Nintendo poderia liberar essa tecnologia para uso no mundo real e permitir que descobrissemos mais sobre os planos da companhia

RA: Correto. E eu não quero falar sobre este assunto porque há coisas publicadas em revistas técnicas que falam como fornecer uma noção de comunidade diferente de uma experiência online com base na internet. Vamos dar muito mais informações na próxima E3.

EGM: Um registro de patente recente da Nintendo envolve um equipamento que possibilitaria acesso à internet, assistir à TV e jogar ao mesmo tempo. Por acaso isso tem alguma coisa a ver com o Revolution?

RA: Nós criamos tecnologias e registramos patentes o tempo todo. Então eu não diria que todas as patentes que criamos são para o Revolution. Mas vamos continuar a inovar e a romper limites em relação ao que podemos oferecer ao jogador, ao consumidor, é isso que, no fim das contas, representam as três coisas que, segundo o que acreditamos, fazem este setor se movimentar: excelentes games imersivos, novas experiências de jogo e um alto fator custo/benefício.

EGM: O que é preciso para alcançar a Sony na próxima geração e ultrapassá-la?

RA: Precisamos oferecer uma experiência inovadora ao consumidor, e ao mesmo tempo que a concorrência, assim que a transição de consoles ocorrer – isso quer dizer que não podemos chegar atrasados ao mercado. E precisamos escalar as melhores empresas de desenvolvimento de games para criar títulos maravilhosos para o nosso sistema. Se conseguirmos executar estas três coisas, garanto a você que teremos um ótimo sistema, volume enorme, lucros altos e posição de destaque. Mas precisamos ter as três coisas.

"Veja o que fizemos na última E3 com o Nintendo DS. Permitimos que ele fosse visto, tocado e obtivemos ótimas reações. Com certeza é o que pretendemos fazer com o Revolution."

– Reggie Fils-Aime, vice-presidente executivo de marketing e vendas da Nintendo of America

O que vem por aí

Um pouco da munição que a Nintendo reservou para o GameCube em 2005



The Legend of Zelda

Final de 2005 – Pode confessar: você derramou lágrimas quando viu as primeiras imagens de Link novamente como adulto e parecendo mais nervoso do que nunca, na mais aguardada aventura *Zelda* de todos os tempos. Reggie Fills-Aime, executivo da Nintendo, profetiza que este título "vai superar todas as expectativas".



Mario Baseball

Final de 2005 – Quase ninguém gosta de beisebol no Brasil. Mas quase ninguém gosta de golfe também, e mesmo assim, a opinião geral mudou depois de *Mario Golf*. Será que o mesmo vai acontecer com *Mario Baseball*? O encanador prossegue com sua carreira de multiesportista em um game de beisebol com história, vários minigames e uma enciclopédia do esporte.



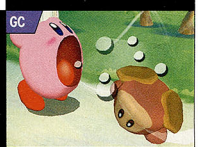
Star Fox Assault

Fevereiro de 2005 – A equipe Star Fox está de volta ao Cube. Alguns anos após a aventura no planeta dos dinossauros, uma ameaça se espalha pelo Sistema Solar e a bicharada é designada para combater inimigos no céu e na terra.



Donkey Kong: Jungle Beat

Março de 2005 – Se você sangrou as mãos de tanto batucar em *Konga*, pode se preparar para mais percussionismo. *Jungle Beat* mistura simulação de ritmo com aventura. Use os batuques para guiar Donkey pela selva e não perca o compasso!



Kirby (título provisório)

Final de 2005 – Infelizmente, tudo o que sabemos até agora sobre o novo título do marshmallow rosa é que ele é um game de aventura e que pelo menos um dos modos trará partidas para quatro sugadores. Não é muito, mas nós somos pacientes.



O ANO DOS PORTÁTEIS

O futuro dos games está em suas mãos



Você pode ser o tipo de jogador que se diverte no caminho para o trabalho ou para a escola, curte jogar uma partidinha enquanto espera uma reunião começar ou adora derrotar demônios a qualquer momento do dia. Seja qual for o seu caso, os jogos portáteis estão à sua inteira disposição quando o console doméstico está distante. Nos últimos 15 anos, as várias encarnações do Game Boy da Nintendo controlaram praticamente 100% do mercado de games portáteis (vendendo bem mais do que cem milhões de unidades).

Mas esse domínio pode estar finalmente chegando ao fim: vários portáteis da próxima geração já oferecem performance gráfica de altíssima qualidade, aplicações multimídia, disputas online e belíssimos designs, prometendo levar a guerra dos portáteis para um campo de batalha completamente novo. Conforme o jogo móvel vai chegando à idade adulta, os títulos disponíveis também precisam crescer. Prepare-se para obter agora detalhes saborosos dos games mais legais para os seis modelos de portáteis mais desejados do mercado. É só virar a página. ➤

PlayStation Portable ..... pág. 42
Nintendo DS ..... pág. 46
Game Boy Advance ..... pág. 51
N-Gage ..... pág. 52
Zodiac e Gizmondo ..... pág. 53

PSP

O PSP da Sony claramente tem o favoritismo na onda de lançamentos portáteis, combinando um design bacana, visuais impressionantes em 3D, conectividade sem fio e reprodução multimídia em uma bela maquininha de meio quilo.

Destinado ao público mais velho do PS2, o PSP não é concorrente direto do Game Boy, voltado à galera mais jovem. "Não estamos muito preocupados com o que a Nintendo ou qualquer outra empresa está fazendo", diz Kaz Hirai, presidente da Sony CEA. "Vamos criar nosso próprio mercado". Ainda assim, o PSP é uma aposta da Sony: a empresa já declarou que vai levar prejuízo ao vender o hardware na faixa dos US$ 200, e espera recuperar a grana perdida com a venda do software.

Ficha básica

Fabricante: Sony
Data de lançamento no Ocidente: março de 2005
Preço: estimado em US$ 199,99 (mais ou menos R$ 600. No Brasil, pode ser importado por no mínimo R$ 2000)
Mídia: UMD (Universal Media Disc), um novo formato ótico de 1,8 gigabyte para jogos, filmes e música
Online: a capacidade sem fio permite ao PSP conectar-se com até outros 15 aparelhos em ambientes com rede Wi-Fi



■ Em *Infected*, quem se veste de preto é zumbi. Quem se veste de branco é do bem. E a heroína veste pouquíssima roupa

INFECTED

Majesco • metade de 2005

Ficha básica: nada abrevia tão bem uma carreira promissora na polícia como uma mordida de zumbi na perna. Este é o seu ponto de partida nada animador em *Infected*, o próximo lançamento de ação/terror da Majesco para PSP. Mas não é tão sombrio como parece: em vez de sucumbir à febre dos mortos-vivos e dar início a uma carnificina, o sangue desta policial acaba com a infecção, milagrosamente. Então você faz o que qualquer herói faria: encharca monstros mutantes com jatos de seu sangue por meio de uma pistola conectada à sua veia. A Cruz Vermelha ficaria orgulhosa disso.

A preparação dos zumbis para a transfusão inclui acertá-los com balas da pistola normal, para depois mandar um tiro com a arma carregada de sangue. Isso induz a uma ocorrência irreversível de explosões de carne bem nojentas. Outros zumbis que receberem respingos de sangue também explodem, causando uma reação em cadeia das mais horríveis. Você também deve tentar salvar o maior número possível de inocentes. Se todos os cidadãos do mapa forem infectados, você enfrentará uma "supercontaminação" e um ataque reforçado de zumbis desesperados. Conservar a vida e acumular explosões em cadeia lhe garantem pontos que podem ser usados para deixar o visual do seu personagem mais alinhado ou comprar armas novas. Apesar de parecer desagradável, *Infected* é pura diversão: foi desenvolvido pela Planet Moon, o pessoal bem-humorado por trás de *Armed and Dangerous*, sucesso inesperado do Xbox. Encher de chumbo um Papai Noel sedento de sangue nunca foi tão divertido.

Positivamente PSP: as capacidades de comunicação sem fio do PSP permitem que você trave a guerra contra os zumbis em mata-matas de um contra um ou em modo deathmatch. As mecânicas são parecidas com o jogo single player, mas têm alguns desdobramentos diferentes: se derrotar alguém, o jogador é infectado com o seu tipo de vírus, transformando o personagem dessa pessoa em sua cópia perfeita. A menos que consiga expulsar o seu vírus em uma das missões especiais, ele se tornará um portador, passará sua infecção para outras pessoas e assim por diante. "É um outro tipo de reação em cadeia, como se fosse uma corrente do mal", explica o produtor Aaron Loeb. Doente é apelido.







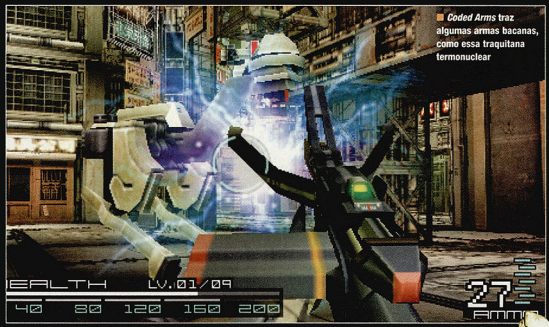
É possível usar as armas liberadas no single player nos duelos multiplayer

CODED ARMS

Konami • metade de 2005

Ficha básica: como o Game Boy nunca impressionou muito no que diz respeito a visuais 3D, os games de tiro em primeira pessoa raramente faziam a transição dos consoles domésticos para a arena dos portáteis. Por sorte, a nova geração de equipamentos finalmente se coloca à altura dessa tarefa: um bom exemplo são os gráficos detalhados e brilhantes de *Coded Arms*, da Konami, um game de tiro em primeira pessoa ambientado em um mundo distorcido de realidade virtual. Você joga no papel de um hacker que tem como tarefa limpar um simulador de treinamento de combate que ficou louco, caçando bugs que tomaram conta do sistema.

Positivamente PSP: como o PSP não possui duas alavancas analógicas, *Coded Arms* permite que você personalize os controles do jeito que preferir – usar o controle analógico para a movimentação e os botões para mirar e andar de lado pode ser a melhor opção para jogadores acostumados a games como *Halo*. E você vai precisar aprender a lidar com os controles e passar por algumas fases sozinho antes de desafiar oponentes de verdade nos combates multiplayer por meio de rede de comunicação sem fio, já que pode carregar seu arsenal e seus itens do modo story para a briga. ➤



Coded Arms traz algumas armas bacanas, como essa traquitana termonuclear





Toda sorte de mutantes bestiais pode ser encontrada nas profundezas de *Arms*

PSP (cont.)

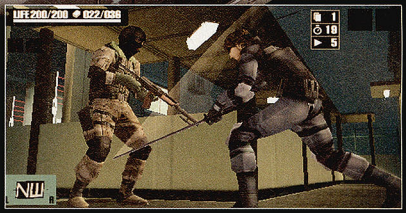
METAL GEAR AC!D

Konami • Março de 2005

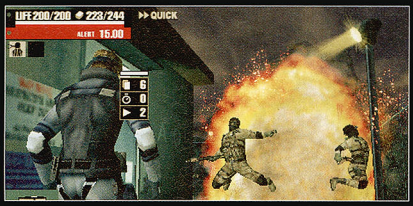
Ficha básica: a série de ação e espionagem mais famosa do mundo se prepara para um novo tipo de aventura: um RPG tático com cartas. Apesar de isso parecer um estranho retrocesso para Solid Snake, o game não exige que se tenha familiaridade com *Magic, Yu-Gi-Oh!* e similares para ser apreciado. Ambientado dois anos depois do final de *MGS2, Ac!d* tira Solid Snake da aposentadoria para lutar contra uma nova ameaça à segurança nacional.

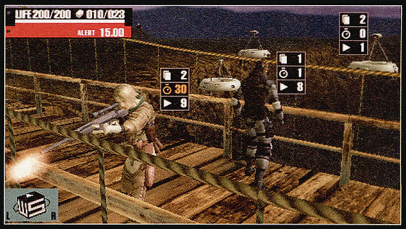
Pelo caminho, você vai se juntar a Teriko, uma agente boazuda, para algumas missões duplas em que você controla os dois personagens.

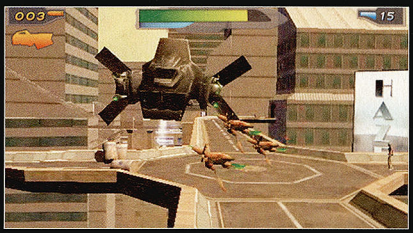
Positivamente PSP: infelizmente, o modo multiplayer sem fio teve que ser eliminado para que o jogo pudesse ser lançado junto com o PSP. Esperamos que o visual – com qualidade quase igual à do PS2 – faça com que não sintamos falta da jogatina em dupla.



(Abaixo) Em *Ac!d*, é possível controlar Snake e Teriko nas missões em dupla









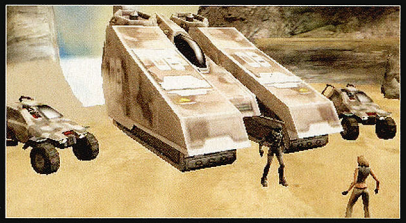
A bela Marin Steel também vai dar seus pulinhos em *Advent Rising*, para Xbox

ADVENT SHADOW

Majesco • metade de 2005

Ficha básica: *Shadow* faz par com *Advent Rising*, o game de tiro que a Majesco vai lançar para o Xbox (e o primeiro nos planos de uma trilogia escrita por Orson Scott Card, o notável da ficção científica). Apesar de não fazer parte da narrativa central, esta aventura incrementa a história paralela de Marin Steel, coadjuvante de *Advent Rising*. Você assume o controle de uma mercenária gostosa e deve escapar de um planeta moribundo sob o cerco de alienígenas.

Positivamente PSP: sem dúvidas, *Advent Shadow* está entre os projetos mais ambiciosos do PSP: seu visual deslumbrante em 3D, a jogabilidade variada (tem de tudo: tiro em terceira pessoa, combate a bordo de veículos e até confrontos aéreos) e a trilha sonora épica (que conta até com orquestra e coral completos) provam que os jogos para portáteis estão cada vez mais parecidos com os jogos para consoles. Vai fazer sucesso, com certeza.

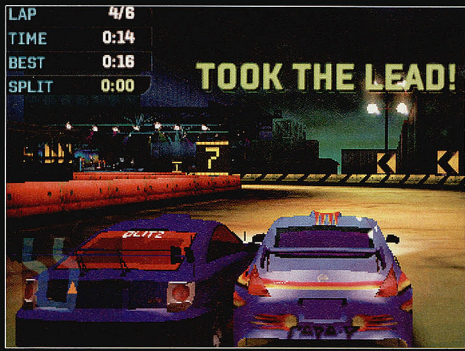


NEED FOR SPEED UNDERGROUND: RIVALS

EA Games • Março de 2005

Ficha básica: todas as ruas bacanas, os carros envenenados e as gostosas da série de corrida da EA chegam rasgando ao novo portátil da Sony. E pelas imagens, dá para ter certeza de que nada ficou de fora durante a transição. Corridas entre dois competidores simultâneos serão o destaque.

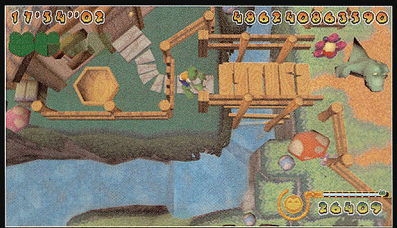
Positivamente PSP: efeitos visuais estonteantes, como luzes realistas e rastros de movimento, transformam a ação em uma sensação quase alucinógena quando você pisa fundo. Bom mesmo é ultrapassar seus amigos como um foguete em uma partida multiplayer sem o uso de fios...





Enquanto eles rodam em carrões, você joga PSP... no busão





Frogger mostra no PSP o que você veria se usasse drogas diariamente

FROGGER

Konami • metade de 2005

Ficha básica: se a última vez que você atravessou a rua com o Frogger foi durante a década de 80, então perdeu muito da evolução do anfíbio simpático. Hoje, Frogger pula através de paisagens criativas enquanto recolhe itens e domina movimentos como "virar e pisar". Mas você não é mais um sapo qualquer: agora, é possível escolher também entre o novato Berry, uma perereca acrobática da Amazônia, ou Lumpy, um sapão largado e caprichoso.

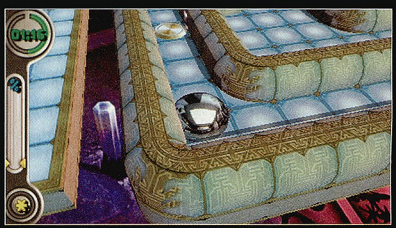
Positivamente PSP: a tela ampla do aparelho beneficia a jogabilidade alegre de *Frogger* e também oferece uma melhor visão da ação. O PSP também permite minigames para quatro jogadores sem fio.

MERCURY

Ignition • metade de 2005

Ficha básica: *Mercury* remete ao clássico *Marble Madness* (lembra da bolinha atravessando o labirinto?), mas o conceito aqui é mais antigo: os brinquedos de madeira e bola de gude de tempos passados. Este é um verdadeiro retorno aos brinquedos da infância: basicamente, você guia uma bolha de mercúrio escorregadia através de diversos labirintos loucos.

Positivamente PSP: além dos efeitos gráficos de arrasar, *Mercury* também se aproveita do poder do PSP ao utilizar a porta USB do sistema para se conectar a um sensor de movimento. Dessa forma, você poderá controlar sua bolha metálica mexendo o aparelho para frente e para trás. É um exercício criativo e divertido na arte de fazer games. ➤



Toda diversão de brincar com mercúrio, sem nenhum dos efeitos colaterais da vida real

NINTENDO DS

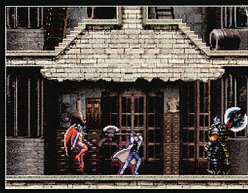
O portátil lançado há pouco tempo pela Nintendo pode não ter a capacidade de apresentar gráficos inacreditáveis como o PSP tem, mas oferece funções únicas que o colocarão em uma classe própria, bizarra e inovadora. Suas duas telas alinhadas verticalmente podem confundir à primeira vista, mas as empresas já estão fazendo experiências de usos funcionais e criativos além de simplesmente mostrar mapas e sub-telas. O mesmo acontece com a tela sensível ao toque: já há jogos rompendo as regras da interatividade e do controle. Sem dúvidas, o Nintendo DS é diferente e inovador, mas ainda estamos esperando games que façam justiça a essa personalidade única.

Ficha básica

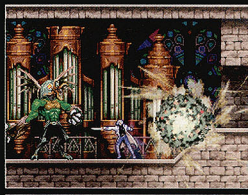
Fabricante: Nintendo
Data de lançamento: já disponível
Preço: US$ 149,99 (mais ou menos R$ 450. O importado sai por R$ 900)
Mídia: cartuchos próprios de 1 gigabit; também funciona com todos os jogos para Game Boy Advance
Online: a capacidade sem fio permite que um DS se conecte a até 15 outros portáteis em locais com rede Wi-Fi

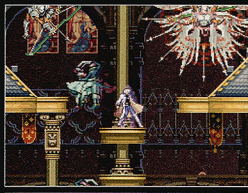


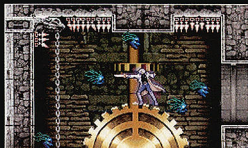
■ Como não faz parte da família Belmont, Soma pode carregar outras armas que não o chicotinho esperto











CASTLEVANIA

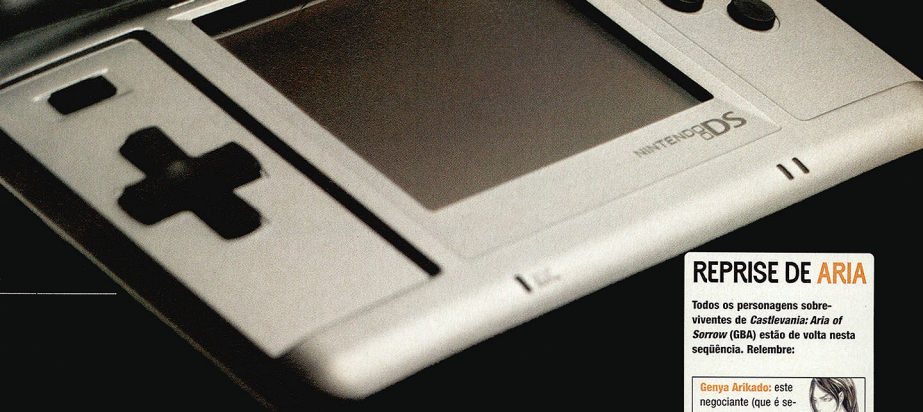
Konami • Segundo semestre de 2005

Ficha básica: se você já cansou dessa história do Drácula se erguendo dos mortos nos jogos da série *Castlevania*, está com sorte: o próximo capítulo da saga duradoura da Konami para o Nintendo DS não vai incomodar a soneca do Conde com mais um enredo de renascimento. Seqüência direta do fenomenal *Aria of Sorrow* para Game Boy Advance, este jogo se inicia no longínquo ano de 2036 – precisamente 12 meses depois do herói Soma Cruz ter conseguido escapar de seu lúgubre destino nas mãos dos seguidores de Drácula. "Tem gente que ficou triste com o fato de Soma não cumprir seu destino e se transformar na reencarnação de Drácula", explica Koji Igarashi, produtor de *Castlevania*. "Entre essas pessoas está Celia Fortner, a fundadora de um culto cuja crença era de que seu deus é perfeitamente bondoso – e, portanto, precisa da existência de algo perfeitamente maligno para existir. Ela fará tudo a seu alcance para matar Soma". Em vez de ficar esperando que um grupo de religiosos fanáticos dê cabo dele, Soma vai tomar o assunto nas próprias mãos e se aventurar pela sede do culto para enfrentar seus possíveis assassinos. Como já era de se esperar, ele encontra seu caminho até um castelo bem conhecido...

O grosso da jogabilidade de *Castlevania* não mudou muito desde *Aria of Sorrow*, que por sua vez tem forte inspiração em *Castlevania: Symphony of the Night*, o divisor de águas de *Igarashi* para PS1. Soma continua correndo, pulando e atacando de sua tradicional perspectiva vista de lado e, em vez de explorar fases lineares, você o conduz através de um mapa labiríntico de áreas interligadas, recolhendo itens e desvendando segredos.

Assim como em *Symphony*, o personagem principal luta com um vasto arsenal de armas diferentes – espadas, lanças, marretas etc. – em vez daquele velho chicote de Simon Belmont. Além disso, dá para esperar a volta do consagrado sistema Enemy Soul de *Aria*: em vez de pegar apetrechos antigos como água benta e machado, você desfere ataques bacanas equipando esferas largadas pelos inimigos. Cada um deles carrega uma esfera, mas, para recolher todas, é preciso muita dedicação. "Implementei várias melhorias ao sistema de jogo de *Aria*", afirma Igarashi. "Existem muitas armas novas e únicas para usar, e aumentamos o número de Enemy Souls que se pode obter".

O diferencial do DS: Você não precisa de um diploma em vampirologia avançada para compreender como a





A tela superior do DS mostra um mapa amigo para você nunca se perder por aí

TOQUE MÁGICO

O produtor Koji Igarashi explica como você vai usar a caneta Stylus na tela sensível do DS em *Castlevania*:

"Desta vez, para matar os chefes, é preciso mais do que ataques precisos: depois que você zerar os hit points do inimigo, a tela do Magic Seal aparece.

Aí você usa a canetinha para desenhar uma figura e 'selar' o inimigo. Se a forma for desenhada de maneira incorreta, o inimigo recupera um pouco de sua energia e a luta continua".

segunda tela do DS vai funcionar. "A tela de cima vai mostrar o status atual do jogador, junto com sua posição no mapa geral", explica Igarashi. Em um jogo em que você precisa se esforçar para lembrar onde foi que viu aquela plataforma inalcançável, ter visão constante do desenho do castelo vai dar mais do que uma forcinha. Já os planos de Igarashi para a tela sensível não são assim tão previsíveis. "Como é um jogo de pura ação, eu não quis misturar o uso dos botões com a Stylus ao mesmo tempo", diz. Então, apesar de a ação principal se desenrolar na tela sensível da parte de baixo, você só vai precisar tocar nela quando usar o novo sistema Magic Seal (leia mais nesta página). No que diz respeito ao visual, *Castlevania* opta pelo estilo 2D tradicional, acabando com o medo dos jogadores de ter que enfrentar outro *Castlevania 64* (N64) borrado e quadradão. "O DS é um ótimo portátil para expressar a jogabilidade em 2D", explica Igarashi. "Eu reparei que o DS tem capacidade gráfica melhor que a do PS1, e está nas nossas mãos o desafio de romper os limites deste novo equipamento". A equipe de criação também planeja usar bastante as capacidades musicais do aparelho, muito superiores às do GBA. A famosa compositora da série, Michiru Yamane (a maestrina por trás da bela trilha de *Symphony of the Night*) vai pessoalmente supervisionar a produção musical e escrever algumas faixas. Fãs dos títulos anteriores de *Castlevania* para GBA provavelmente só terão uma reclamação: o jogo termina rápido demais. Depois de oito ou nove horas de exploração febril e batalhas com mortos-vivos, você provavelmente terá examinado cada cantinho e reentrância do casarão de Drácula.

O potencial para ação multiplayer aumentaria bastante o replay deste capítulo para DS. "Não quero colocar dois Somas para correr juntos", diz Igarashi. "Mas espero achar espaço para um modo versus, se o tempo permitir". E mesmo que não haja espaço para esta opção neste jogo, Igarashi promete usar a possibilidade de comunicação sem fio do DS para troca de mapas customizados e de Enemy Souls. ➤

REPRISE DE ARIA

Todos os personagens sobreviventes de *Castlevania: Aria of Sorrow* (GBA) estão de volta nesta seqüência. Relembre:



Genya Arikado: este negociante (que é secretamente Alucard, o astro de *Symphony of the Night*) ajuda Soma em sua missão.



Yoko Belnades: freira insinuante (e descendente da heroína de *Castlevania III*, Sypha Belnades), trabalha com Arikado para proteger Soma.



Hammer: no ano 2036, é totalmente normal que um oficial do Exército venda suprimentos para mulheres adolescentes.



Mina Hakuba: a amiga de infância de Soma, que já foi raptada, também está destinada a morrer. Que vida dura.



Julius Belmont: descendente do clã Belmont, Julius ajudou a selar o caixão de Drácula em 1999.



Quando a esfera do Magic Seal aparecer na tela, pegue sua Stylus e prepare-se. Preste atenção à maneira com que o símbolo é formado, já que você deverá desenhar igual para derrotar o chefe



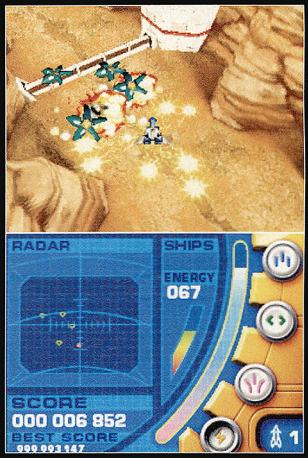
NINTENDO DS (cont.)

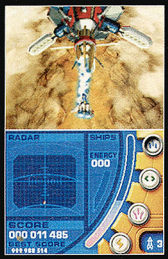
NANOSTRAY

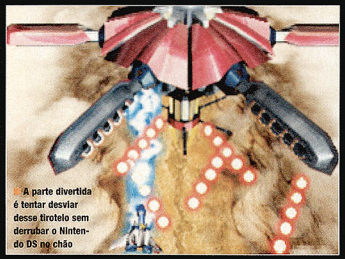
Majesco • Primeiro semestre de 2005

Ficha básica: veteranos do lançamento do GBA em 2001 talvez se lembrem de *Iridion 3D*, um game de tiro espacial com belos gráficos. A mesma equipe de desenvolvimento agora apresenta este game de tiro interessante para as duas telas do Nintendo DS. *Nanostray* oferece uma jogabilidade similar, estilo balé no meio do tiroteio, com armas especiais reluzentes e legiões de naves inimigas.

O diferencial do DS: *Nanostray* usa todas as funções especializadas do Nintendo DS. A segunda tela mostra sua pontuação, a posição dos radares dos inimigos e permite que você selecione suas armas com um mero toque em botões virtuais. Além disso, você pode se conectar com um amigo por meio da rede de comunicação sem fio e jogar no modo para dois jogadores em um combate alucinado.







A parte divertida é tentar desviar desse tirotelo sem derrubar o Nintendo DS no chão

ANIMAL CROSSING

Nintendo • Metade de 2005

Ficha básica: trabalhos chatos como arrancar ervas daninhas, reposicionar móveis e dar conta das tarefas tornam-se envolventes quando acontecem num game. Esta seqüência do sucesso de Cube ameaça engolir seu tempo livre – afinal, não é fácil encontrar as cortinas perfeitas para combinar com o tapete transado da sala.

O diferencial do DS: se você quiser visitar a cidade dos seus amigos no *Animal Crossing* de GC, é preciso levar seu cartão de memória para o console deles. Nesta versão para DS, você vai poder fazer a mesma coisa por meio da rede de comunicação sem fio, conectando-se e compartilhando experiências com seus companheiros.

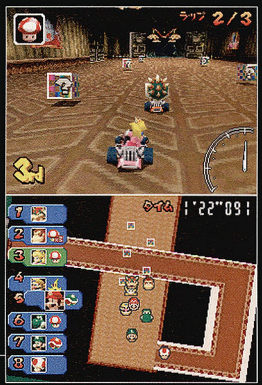


MARIO KART DS

Nintendo • Primeiro semestre de 2005

Ficha básica: Mario e seus amigos tomam as pistas para mais uma rodada de caos automotivo, com toda a velocidade e arremesso de bombas que já se tornaram marca registrada da série.

O diferencial do DS: como era de se prever, a segunda tela não presta para muita coisa além de mostrar um mapa da pista atual. É a promessa da competição multiplayer sem fio que separa este jogo de seus antecessores. Se alguém inventar um método de usar roteadores sem fio para organizar corridas pela internet, acharemos bem legal.



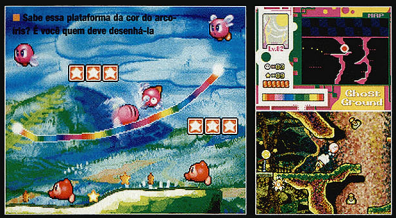
Alguém aí também achou essa pista larga demais?

TOUCH! KIRBY: THE MAGIC PAINTBRUSH

Nintendo • Metade de 2005

Ficha básica: Kirby, nosso herói rosado e adorável, embarca em mais uma aventura de plataforma. Desta vez, ele está preso dentro de um quadro, e é sua tarefa guiá-lo através das paisagens pintadas (e infestadas de inimigos) com o fabuloso pincel mágico do título do jogo (quer dizer, a Stylus do Nintendo DS).

O diferencial do DS: enquanto a maior parte das versões de clássicos da Nintendo para DS aproveitam pouco as características do equipamento, *Kirby* mergulha em uma nova forma criativa de usar a tela de toque. É sua a tarefa de desenhar plataformas, cutucar Kirby para ele correr e guiá-lo para destruir inimigos.



Sabe essa plataforma da cor do arco-íris? É você quem deve desenhá-la

SUPER PRINCESS PEACH

Nintendo • Metade de 2005

Ficha básica: Peach finalmente ganha um sopro do movimento de liberação feminina, partindo em uma missão para salvar seu querido Mario. Se homens terão estômago para um jogo em que um guarda-chuva tagarela é a principal arma, ainda é uma questão sem resposta.

O diferencial do DS: por mais esquisito que possa parecer, a tela de cima só mostra uma enorme imagem animada da princesa, que reage aos eventos do jogo – fofo, mas inútil. Toda a ação se passa na tela de baixo, onde você poderá saltitar e rodopiar com sua fiel canetinha.



Quantas mulheres sacrificariam uma sombrinha caríssima por seus homens?



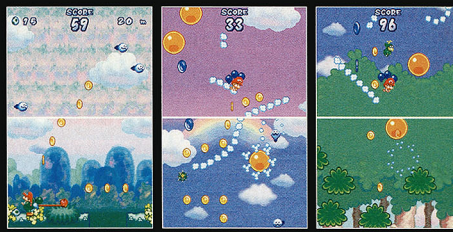
Parece o Pikachu, mas é um Scud disfarçado

POKÉMON DASH

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: Pikachu, o roedor elétrico bilionário (e meio sumido por sinal), corre alucinado em uma pista, na esperança de vencer seus amiguinhos Pokémon tão adoráveis quanto ele. A seqüência de corridas suadas é quebrada por saltos de pára-quedas (que estranhamente se assemelham a *Pilotwings* para Super Nintendo) e outros eventos inusitados.

O diferencial do DS: as corridas aproveitam muito bem a tela sensível do DS – você guia a criatura pela pista usando a Stylus. Algumas curvas fechadas fazem com que a competição não seja tão simples, mas o conjunto da obra mais parece um minigame que deveria ter sido incluído nos próximos lançamentos *Pokémon* para DS, *Diamond and Pearl*.



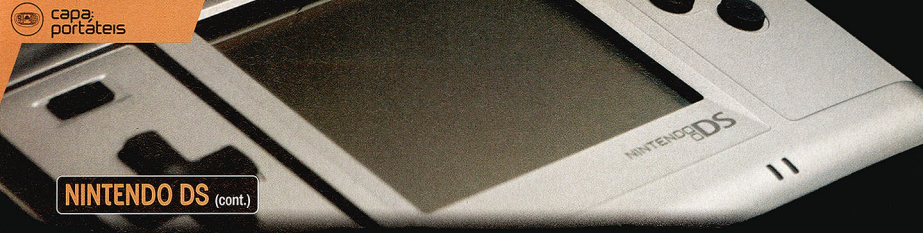
Lembre-se de nunca contratar Yoshi como babá de seu filho

YOSHI'S TOUCH & GO

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: o indefeso Baby Mario e o fiel Yoshi retomam os papéis do clássico *Yoshi's Island* (Super NES) neste novo game de plataforma para tela sensível ao toque. Em alguns estágios, você guia o pequeno herói através de céus cheios de perigos, enquanto em outros é Yoshi quem protege Mario da ameaça de seqüestro, jogando ovos e derrotando vilões.

O diferencial do DS: *Touch & Go* se afasta da tendência de "vamos usar uma das telas apenas como tela de mapa" ao usar efetivamente as duas telas para o jogo. Mas há uma perspectiva preocupante: a ação principal da tela sensível ao toque (desenhar nuvens para Yoshi galopar por cima) é muito parecida com a mecânica central de *Touch! Kirby*. ➤



NINTENDO DS (cont.)

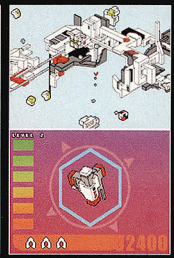
ATARI CLASSICS

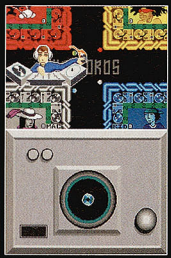
Atari • Março de 2005

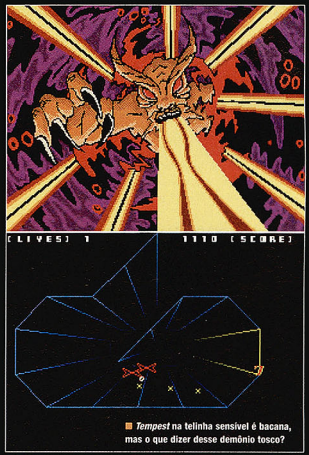
Ficha básica: esta não é só mais uma coleção abrangente de antigos sucessos do arcade. Desta vez, a Atari contratou grafiteiros famosos de Nova York para reinventar o visual de dez de seus títulos antigos – *Pong, Asteroids, Breakout, Centipede, Tempest, Warlords, Space Duel, Gravitar, Lunar Lander* e *Sprint*. Os puristas podem até desprezar estes remakes renovados, mas os mais novos provavelmente vão chamá-los de "irados".

O diferencial do DS: estes velhos sucessos devem funcionar maravilhosamente no DS. Alguns parecem que foram feitos para a tela sensível ao toque: *Tempest*, *Centipede* e *Breakout* se beneficiam da resposta instantânea da Stylus, que se aproxima bastante do tipo de controle das máquinas de arcade. Junte a isso o multiplayer sem fio para quatro jogadores e você terá nas mãos um verdadeiro renascimento portátil.









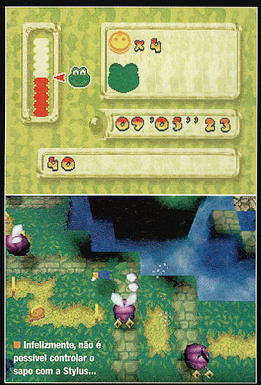
Tempest na telinha sensível é bacana, mas o que dizer desse demônio tosco?

FROGGER

Konami • Metade de 2005

Ficha básica: já faz muito tempo que o famoso sapo da Konami dominou a arte de atravessar ruas cheias de carros. Agora ele parte para mais uma aventura bem parecida com suas investidas no PS1. Controles simples e fáceis, gráficos bonitos em 3D e extras escondidos devem fazer deste mais um sucesso anfíbio.

O diferencial do DS: *Frogger* faz uso padrão da segunda tela (você não verá nada na outra além de informações como pontuação, tempo e vida), mas pelo menos se aproveita das capacidades de comunicação sem fio do DS, em embates de quatro sapos.



Infelizmente, não é possível controlar o sapo com a Stylus...

WARIOWARE TOUCHED!

Nintendo • Fevereiro de 2005

Ficha básica: O conceito revolucionário dos microgames, que estreou em 2003 no GBA, chega com tudo ao DS. Aqui, o sucesso depende das suas habilidades de rabiscar, esfregar e assoprar. Mas você só tem três segundos para descobrir a ação bizarra que cada tarefa exige, enquanto detona os mais de cem minigames instantâneos e inéditos.

O diferencial do DS: *Touched!* faz com que você cutuque e assopre seu portátil igual a um maluco, mas *Feel the Magic* também fez isso. Ainda assim, o fator loucura deve ser razão suficiente para levar este título para casa. ➤





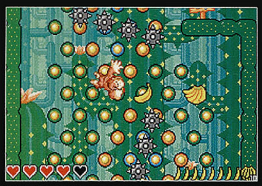
Sim, aquilo é uma teta de vaca. E aquele outro é um dedo

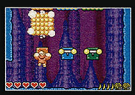


GAME BOY ADVANCE

Neste ano, a dinastia Game Boy pode abdicar de seu trono no reino dos portáteis em nome de qualquer um dos aparelhos da próxima geração – até mesmo o DS, da própria Nintendo. Mas com mais de 50 milhões de GBAs espalhados pelo mundo, a Nintendo não está nem perto de acabar com o suporte de sua plataforma de sucesso. Ao passo que os títulos de empresas terceirizadas parecem ser uma sucessão interminável de jogos infantis e seqüências de *Mega Man*, a Nintendo planeja oferecer opções da melhor qualidade em 2005. O GBA pode até estar avançando nos anos, mas ainda não está pronto para ir para o museu.

Ficha básica
Fabricante: Nintendo
Data de lançamento: já disponível
Preço: US$ 79,99 (mais ou menos R$ 240)
Mídia: cartuchos próprios, roda também todos os jogos do Game Boy e Game Boy Color
Online: link opcional sem fio para dois jogadores



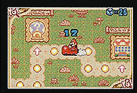




■ *King of Swing* é simples ao extremo: apenas dois botões são usados







■ O modo solitário é o foco, mas também é possível chamar um amigo para o multiplayer

DK: KING OF SWING

Nintendo • Primeiro semestre de 2005

Ficha básica: o macaco símbolo da Nintendo e batuqueiro de primeira defende seu título de "rei da selva" contra os esquemas sórdidos de King K. Rool neste novo híbrido de ação e plataforma. Pelo caminho, ele vai salvar diversos integrantes da turma de Kong como Diddy, Dixie e Funky.

Alguma inovação? *Swing* redefine a fórmula da jogabilidade DK, fazendo com que retorne à sua essência mais crua: aperte o botão L e Donkey mexe a mão esquerda, aperte o R e ele mexe a direita. Com esses dois movimentos simples, você vai atravessar estágios selvagens e cheios de armadilhas.

MARIO PARTY ADVANCE

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: a mistura anual de jogos de tabuleiro e minigames competitivos para multiplayer afinal chega aos portáteis. E você nem vai precisar reunir uma turma para se divertir: 60 competições single player fazem deste título a opção perfeita para jogadores solitários.

Alguma inovação? A atenção dada ao single player leva *Mario Party* em uma nova direção, mas os seus amigos não foram completamente esquecidos. É possível conectar dois GBAs para jogar games de batalha, trocar itens e usar "aparelhinhos" especiais, como o testador de compatibilidade.





WARIOWARE TWISTED!

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: Aponte os seus reflexos para mais uma porção de insanidade em forma de microgames inspirados no sucesso de 2003 para GBA, *WarioWare Inc.* Você vai ter que dar conta de mais de cem novos desafios bem-humorados, com poucos segundos para resolver cada um deles.

Alguma inovação? O novo *WarioWare* traz uma grande novidade: o próprio cartucho vem equipado com sensor de movimento. Em vez de usar o direcional, você inclina o aparelho para resolver os games. É animado, maluco e movimentado... mas não é algo que você vai jogar no ônibus.



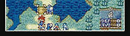


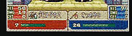
POKÉMON EMERALD

Nintendo • Abril de 2005

Ficha básica: neste jogo, você captura criaturas inocentes e as treina para que se matem umas às outras, e então ganha mais importância frente a seus rivais... mas é tudo muito fofo e bonitinho. Adivinha? É mais um *Pokemon*.

Alguma inovação? *Emerald* permite a realização de batalhas multiplayer sem fio (por meio do adaptador que vem com o game), mas isso não chega a ser novidade – *FireRed* e *LeafGreen* ofereciam a mesma coisa. Pelo menos, os fãs vão encontrar algumas inovações: animações, novos acontecimentos no enredo e uma nova área a ser explorada.





FIRE EMBLEM 2

Nintendo • Março de 2005

Ficha básica: seqüência do sucesso de estratégia de 2003, *FE2* joga você dentro de mais um conflito tático. Na pele de uma princesa enfezada, você recruta um exército de guerreiros e empreende batalhas estratégicas parecidas com as de *Advance Wars*.

Alguma inovação? A jogabilidade e o visual não melhoraram muito, mas duas inovações fundamentais o transformam em um jogo mais complexo: agora você pode escolher entre duas classes de personagens conforme seus heróis sobem de nível. Também é possível selecionar caminhos quando se desloca pelo mapa do mundo. ➤



N-GAGE

Depois do lançamento não tão bem sucedido (o design do aparelho original parecia um taco grande de metal e exigia que os usuários falassem "de ladinho"), o híbrido de telefone celular e sistema de jogo portátil da Nokia ganha sua segunda chance na forma do N-Gage QD. A crescente biblioteca de títulos que utilizam as capacidades multiplayer do aparelho dá uma dica a respeito da direção futura do sistema. Como explica Gerard Wiener, diretor de soluções de jogos da Nokia, "jogar contra um amigo no mesmo ônibus é legal, mas jogar contra seu amigo em outro ônibus, em outro país, é ainda mais legal".

Ficha básica

Fabricante: Nokia
Data de lançamento: já disponível (no Brasil, por enquanto, apenas o modelo antigo)
Preço: US$ 199,99 (mais ou menos R$ 600)
Mídia: cartuchos próprios
Online: tecnologia Bluetooth tanto para jogos multiplayer locais quanto em área estendida



Então é assim que *SSX* ficaria no PS1?

SSX OUT OF BOUNDS

Nokia • Fevereiro de 2005

Ficha básica: *Out of Bounds* enfia toda a ação da série de snowboard da EA Big, que fez muito sucesso nos consoles, na telinha do N-Gage. Com dez praticantes que estão de volta, onze encostas escorregadias e todos as manobras exageradas que você quiser, este deve ser um dos melhores títulos para o sistema.

Só para o N-Gage: até quatro jogadores podem competir por meio da rede de comunicação sem fio, e será possível fazer o download de roupas e pranchas novas também. Além disso, se você fizer uma manobra verdadeiramente absurda e fantástica, vai poder telefonar para os amigos e se exibir... usando o próprio N-Gage.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Nokia • Março de 2005

Ficha básica: não se preocupe se você deixou passar o último *Splinter Cell* para N-Gage (ele não passava de uma adaptação tosca da versão para GBA). *Chaos Theory* impressiona com seu novo engine gráfico em 3D e também com uma seleção bem completa de armas e movimentos acrobáticos para o superespião Sam Fisher.

Só para o N-Gage: qualquer pessoa que tenha passado tempo suficiente jogando o multiplayer de *Pandora Tomorrow* no Xbox e PS2 sabe como são divertidas as partidas de espiões contra mercenários. Este game recria as emoções dos embates entre quatro jogadores, juntamente com a ação cooperativa entre dois jogadores.



Esta aqui é bem melhor que qualquer versão picareta de *Splinter Cell* para GBA



As batalhas rolam num estilo *Final Fantasy Tactics*

RIFTS: PROMISE OF POWER

Nokia • Junho de 2005

Ficha básica: veteranos da cena de RPGs de papel e caneta (ou pelo menos aqueles que reconhecem esta herança) certamente já ouviram falar de *Rifts*, um universo de jogo ambientado em uma América futurista e pós-apocalíptica. Este RPG de estratégia o coloca no comando de uma turma corajosa que enfrenta hordas de mutantes, deuses, demônios, viajantes do tempo, ciborgues e marcianos.

Só para o N-Gage: conecte-se com os amigos pela rede de comunicação sem fio na N-Gage Arena para tarefas cooperativas ou embates corpo a corpo.



Como se chamaria a seqüência? *Two* ou *One 2*?

ONE

Nokia • Metade de 2005

Ficha básica: este jogo de luta não deve ser confundido com o antigo game de tiro para PS1. Aqui, as bolas de fogo e os fatalities de outros jogos são deixados de lado, em prol do realismo de ossos esmagados. Estilos de luta genuínos com movimentos verdadeiros estão disponíveis para uso em estágios de luta no mundo real.

Só para o N-Gage: será possível duelar com jogadores na N-Gage Arena por meio da rede de comunicação sem fio, conferir sua posição em um ranking global e até customizar seu personagem.



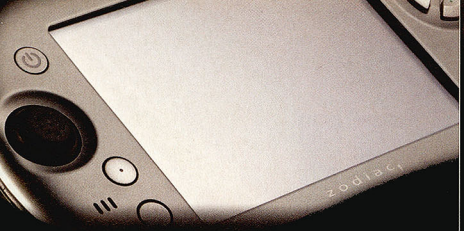
Olhe bem: não é o Mega Man logo ali?

CATAN

Capcom • Metade de 2005

Ficha básica: é chocante, mas o primeiro game da Capcom para o N-Gage não é uma adaptação de algum jogo *Mega Man*. Em vez disso, a empresa traz o clássico jogo de tabuleiro Catan, em que você trabalha para construir uma colônia próspera e, simultaneamente, tenta afastar a concorrência. É um trabalho bem cerebral, garantimos.

Só para o N-Gage: jogar sozinho, testando seus talentos mentais contra a inteligência artificial é bacana, mas em *Catan*, nada se compara a jogar contra outros três jogadores por meio da N-Gage Arena.

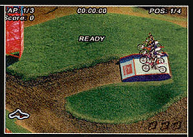


ZODIAC

Os jogos ocupam apenas uma fração das capacidades deste portátil caríssimo: o Zodiac também funciona como PDA, mp3 player, receptor de GPS e navegador de internet. "O Nintendo DS e o Sony PSP são fortes concorrentes na área dos games, mas não vão muito além disso", diz Byron Connell, co-fundador da Tapwave, fabricante do Zodiac. "Oferecemos aos usuários a possibilidade de usá-lo para jogar, além de ter várias outras funções".

Ficha básica
Fabricante: Tapwave
Data de lançamento: já disponível
Preço: US$ 399,99 (mais ou menos R$ 1200)
Mídia: cartuchos próprios; também é possível fazer download de jogos
Online: tecnologia Bluetooth tanto para jogos multiplayer locais quanto em área estendida

MTX: MOTOTRAX



Tapwave • Primeiro semestre de 2005
Esta versão do simulador de motocross da Activision traz um modo de carreira não-linear em que você pode participar de corridas de motocross tradicional, supercross indoor e desafios freestyle radicais. O visual 3D do game para console foi redimensionado para um estilo 2D mais simples, mas a jogabilidade com alta resposta permaneceu intacta. E na hora de executar as manobras, é o controle que importa.

ANIMATED DUDES



Tapwave • Primeiro semestre de 2005
Isto sim é que é propaganda não-enganosa: esta aventura infantil em 2D apresenta três heróis diferentes, cada um mais feliz do que o outro. Tem até um gênio do mal para ser derrotado – uma aventura de plataforma não estaria completa sem algo do tipo. Confessamos: na verdade, nossa intenção era mostrar jogos mais promissores como *Tomb Raider* ou *Neverwinter Nights*, mas a Tapwave não nos forneceu as imagens...

HOCKEY RAGE 2005



Tapwave • Primeiro semestre de 2005
Com um nome como esse (algo como Fúria do Hockey), a decepção seria completa se o jogo não tivesse brigas corpo a corpo – por sorte, a porrada existe. Você pode atacar os adversários com golpes diversos durante seu trajeto pela quadra até enfiar o disco no gol adversário. Dezesseis times estão representados e é possível jogar contra um amigo usando o modo de comunicação direta com o Bluetooth.



GIZMONDO

O Gizmondo combina jogos com diversas funções multimídia: vídeo, música, internet, GPS e câmera digital. Mas os jogos não ficarão em segundo plano: "sabemos que o mercado dos portáteis será conduzido pelo conteúdo e pela funcionalidade, e o Gizmondo vai ser eficiente em ambos os aspectos", diz o fundador Carl Freer. Com certeza, a parceria com a Microsoft anunciada há pouco vai ajudar bastante.

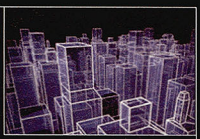
Ficha básica
Fabricante: Tiger
Data de lançamento: primeiro semestre de 2005
Preço: US$ 459,99 (mais ou menos R$ 1380)
Mídia: cartuchos próprios; também permite download de jogos
Online: tecnologia Bluetooth tanto para jogos multiplayer locais quanto em área estendida

COLORS



Indie • Primeiro semestre de 2005
Se você curtiu a guerra entre gangues de *San Andreas*, que tal lutar por território de verdade? Em Colors, você pode se conectar com outros arruaceiros por meio de uma rede de comunicação sem fio, e formar uma gangue para invadir o terreno dos outros com tiroteios da pesada. E o terreno que você ocupa é real, graças ao sistema embutido de GPS do Gizmondo: você marca sua área com uma "cerca geográfica" no GPS e, se alguém invadir, você será chamado para proteger sua parte da cidade.

CITY



Indie • Primeiro semestre de 2005
Este parece ser o título que vai matar a pau no Gizmondo: trata-se de um game ambicioso que usa o GPS do aparelho portátil para colocá-lo dentro de uma cidade virtual, baseada naquela em que você se encontra na vida real. Então, o que fazer com o seu eu virtual? Esta parte ainda está um pouco vaga: aparentemente, você receberá missões que o estimularão a explorar seu ambiente urbano e interagir com outros usuários de Gizmondo que estejam por perto. Tem potencial para ser divertido, não?

CONFLICT: DESERT STORM



SCi • Primeiro semestre de 2005
Esta adaptação dos consoles o coloca atrás das linhas inimigas com um esquadrão de quatro soldados durante a invasão ao Iraque em 1991. Dez missões estão disponíveis, começando pela eliminação de armas químicas e mísseis Scud ao mesmo tempo em que se enfrenta a Guarda Republicana, e terminando com a libertação da Cidade do Kuwait. Até quatro jogadores podem participar por meio da conexão sem fio.

BRASIL TERRA DE GAMES

PARTE 2

A viagem pelo desenvolvimento de jogos no país continua

Por Théo Azevedo



Ilustração: Alex Borges

Você já percebeu que a EGM Brasil tem dedicado bastante espaço à produção de jogos no país, dando uma geral nos lançamentos, nas desenvolvedoras, nos cursos e até mesmo na história dessa indústria por aqui. Na edição 32, a matéria especial "Brasil: Terra de Games" apresentou algumas das nossas principais softhouses em atividade. A repercussão foi tão grande que resolvemos insistir nessa idéia. Agora você vai conhecer mais seis produtoras que estão fazendo bonito pela indústria brasileira. Assim como a EGM, esses caras têm certeza de que nosso país pode ser uma verdadeira terra de games. Prepare-se!

SOUTHLOGIC STUDIOS

www.southlogic.com.br



Origem e data de fundação: Porto Alegre, 1996.

História: as atividades da Southlogic, que hoje conta com 18 funcionários, começaram com a criação de *Guimo*, um jogo de plataforma em 2D. Mas foi em 1998, ao ingressar na incubadora de empresas do Instituto de Informática da UFRGS, que a empresa deslanchou. Depois de muito insistir junto a publishers estrangeiras, a empresa fechou contrato com a Atari para desenvolver um jogo de caça em 2001. O game saiu no ano seguinte, batizado *Trophy Hunter 2003*.

Projeto atual: por conta do contrato, a Southlogic não pode divulgar detalhes de seus projetos atuais se não for autorizada pela publisher. Segundo o fundador Christian Lykawka, a Southlogic dedica-se atualmente a atualizar as tecnologias e ferramentas que utiliza no desenvolvimento de seus jogos.

Trabalhos anteriores: *Guimo*, *Aquarius*, *Trophy Hunter 2003*, *Deer Hunter 2004* e *Deer Hunter 2005*.

Diferencial: a Southlogic desenvolve produtos com tecnologia própria e sob encomenda para outras empresas. Curiosamente, alguns nem chegam ao mercado brasileiro, como *Deer Hunter 2005*, cujo estilo é muito apreciado nos EUA e Canadá, mas que no Brasil não vinga.

Para quem quer trabalhar lá: não há vagas atualmente, mas deve contratar novos profissionais ainda no primeiro semestre de 2005. Entre já no site e envie seu currículo.

O que você não sabia: a base de *Trophy Hunter 2003* nasceu de um protótipo de jogo nunca lançado, ambientado na selva amazônica.



Deer Hunter: sucesso lá fora



"Sempre que vemos um de nossos jogos chegando ao mercado após meses de trabalho, sentimos uma alegria muito forte. Essa sensação fica ainda melhor quando o retorno do público é positivo, e nesse ponto acho que não podemos reclamar de nada. É aí que nos reabastecemos com o gás para o próximo desafio."

– Christian Lykawka, Southlogic Studios

44 BICO LARGO

www.44bicolargo.com.br

Origem e data de fundação: São Paulo, 1996.

História: a 44 Bico Largo foi criada há pouco mais de nove anos por profissionais da produção de multimídia, para o desenvolvimento do game *O Enigma da Esfinge*. "Com o sucesso, começamos a produzir o game *Monstruário*, lançado em 2000", conta Ale McHaddo, um dos fundadores da softhouse. São apenas quatro funcionários, mas "freelancers" costumam ser contratados de acordo com o projeto em questão.



A cidade de Vila Rica é cenário do próximo game da empresa

Projeto atual: "A 44 Bico Largo é uma produtora de conteúdo audiovisual, por isso os projetos em andamento variam de desenhos animados a jogos", explica McHaddo. Atualmente, a empresa cuida da produção de um desenho animado, da pré-produção de um longa-metragem de animação que será criado simultaneamente com um jogo e também dos retoques finais em um adventure 2D ambientado em Vila Rica.

Trabalhos anteriores: *O Enigma da Esfinge*, com interação entre personagens e seres humanos, e *Monstruário*, um jogo estilo "terrir", estrelado pelo herói Caxy Gambá.

Diferencial: além do nome, no mínimo, inusitado, a 44 Bico Largo tem planos de ousar na criação de conteúdo, aliando cinema, TV e games.



***Monstruário*: terror para dar risada**

Para quem quer trabalhar lá: usa freelancers e os escolhe através de portfolios. Sendo assim, o melhor a fazer é acompanhar os projetos da empresa através de seu site oficial. Quem sabe não pinta uma oportunidade?

O que você não sabia: a 44 Bico Largo leva mesmo a sério essa estória de colocar seres humanos em desenhos animados: em *O Enigma da Esfinge*, Marisa Orth bancou a Cleópatra. Em *Monstruário*, foi a vez de Zé do Caixão fazer o papel de... ele mesmo!

"No Brasil, optar por 'fazer e criar' é sempre mais difícil do que 'revender ou importar'. Acredito que todo produtor de conteúdo se questione em algum momento, mas acho que essas dúvidas logo se dissipam quando vemos nossas criações se difundindo".

– Ale McHaddo, 44 Bico Largo



BITCRAFTERS

www.bitcrafters.com.br

Origem e data de fundação: Curitiba, 2004.

História: parte dos integrantes da Bitcrafters veio de outras desenvolvedoras nacionais, como Ignis e Eons. Eles decidiram montar um negócio próprio e formaram sociedade com o alemão Joachim Meyer, proprietário da Caipirinha Games (leia na seção EGM PC). Ao todo, são quatro sócios e um funcionário.

Projeto atual: a Bitcrafters está finalizando *Jessy*, um adventure 3D para meninas de até 15 anos, feito sob encomenda para o público europeu. Trata-se de um jogo em que a protagonista deve cuidar de um cavalo, desde sua saúde até a higiene. O game foi desenvolvido com a engine Craft 3D, criada pela própria Bitcrafters – que pretende comercializá-la futuramente. "A idéia é que as empresas que não tenham tecnologia para o desenvolvimento de um jogo ou um bom aporte financeiro para comprar uma engine de fora possam licenciar a Craft 3D. Com certeza, ela não vai dever nada para tecnologias importadas e será bem mais em conta", explica o diretor Eros Cesar de Carvalho.



Trabalhos anteriores: nenhum, por enquanto. A Bitcrafters está só começando!

Diferencial: os funcionários da Bitcrafters não têm horário certo para trabalhar. Só é exigido que eles trabalhem oito horas diárias. Que beleza, hein?

Para quem quer trabalhar lá: há três vagas disponíveis, duas para programadores e uma para artista 3D. Para se candidatar às vagas de programador, são necessários bons conhecimentos de C e C++; o candidato a artista 3D precisa conhecer Photoshop e 3DSmax. Facilidade de aprendizado e gosto por jogos são pré-requisitos para ambas as funções. O processo de seleção é feito por currículo e entrevista.

O que você não sabia: Maurício Valle, artista da Bitcrafters, já passou pela Continuum e pela Ignis Games, duas das principais desenvolvedoras de games do Brasil.

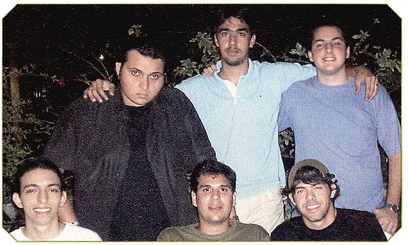




Jessy é um simulador de criação eqüina. Já jogou um?

"Nesta área, o resultado de suas decisões e esforços são praticamente instantâneos: demora apenas o tempo pra entrar no jogo e ver como ficou aquilo pronto. Mas nem tudo são flores e temos que cumprir os prazos de entrega. Quanto mais nos aproximamos destas datas, mais o estresse aumenta".

– Eros Cesar Carvalho, BitCrafters



MADGAM

www.madgam.com

Origem e data de fundação: Rio de Janeiro, 2003.

História: a Madgam foi concebida como a divisão de entretenimento da IN3 Technologies, nascida em Campinas, em 2003. "Depois de alguns erros, contratempos e muito dinheiro jogado fora, começamos o planejamento para levar a Madgam ao Rio de Janeiro", conta o diretor Guilherme Rafare. Atualmente, a empresa conta com 13 funcionários e já contratou mão-de-obra especializada na Rússia e China. "Não temos secretária, recursos humanos, área administrativa ou de suporte. Tudo é feito por empresas contratadas", explica.

Projeto atual: a Madgam produz em média quatro jogos por mês para dispositivos móveis, utilizando a tecnologia BREW. Um dos diferenciais da empresa é o projeto "publisher". "É algo do tipo 'faça você mesmo', no qual fornecemos todo o suporte e tecnologia necessária para a criação de um jogo", explica Rafare.

Trabalhos anteriores: no site oficial é possível fazer download de vários de seus jogos para dispositivos móveis, divididos em categorias como ação, esporte e quebra-cabeças.



Banana Joe: macaquices no celular

Diferencial: a empresa tem planos de se tornar desenvolvedora oficial para Game Boy Advance e DS, da Nintendo. O processo, segundo Rafare, já está em andamento.

Para quem quer trabalhar lá: a empresa procura dois funcionários para trabalhar no Rio de Janeiro, de preferência formados pela PUC, UFRJ ou IMPA, em matemática, engenharia elétrica, ciências ou engenharia da computação. Os demais requisitos? "Ser muito bom tecnicamente – mesmo que tenha pouca ou nenhuma experiência profissional; saber trabalhar em equipe; ser persistente e querer se divertir fazendo jogos", explica o diretor.

O que você não sabia: a Madgam mantém um servidor de jogos na empresa. Quando o estresse é demais, todos os funcionários jogam em rede para "relaxar", com direito a pizza, Coca-Cola e desafio à empresa que fica do outro lado do corredor.

"Mais importante do que dizer que 'acertei na profissão', é dizer: 'acertei na equipe'. É essencial trabalhar com quem sabe o que faz, tem segurança, experiência, comprometimento e interesse".

– Guilherme Rafare, Madgam

MEANTIME GAMES

www.meantime.com.br



Origem e data de fundação: Recife, 2001.

História: se a Meantime existe hoje, é graças ao C.E.S.A.R. (Centro de Estudos e Sistemas Avançados de Recife) e de um projeto de desenvolvimento de jogos móveis para uma multinacional do setor de fabricação de celulares. "Alguns de nossos primeiros jogos ganharam prêmios em um concurso na Ásia e foram publicados em diversos países, o que estimulou o desenvolvimento de novos títulos e a estruturação da empresa", explica Ricardo Andrade, um dos proprietários. Há cerca de 30 pessoas, divididas entre administração, comercial, marketing, programação, arte, design, gerenciamento de projetos e controle de qualidade.

Projeto atual: "Estamos criando um jogo de grande porte totalmente pioneiro em parceria com um dos principais grupos de entretenimento do país", revela Andrade. "Achamos que vai ser um marco no mercado brasileiro de mobile games. Não podemos adiantar muita coisa, mas estamos entusiasmados", completa.

Trabalhos anteriores: em se tratando de jogos para dispositivos móveis, a Meantime possui um vasto portfólio: no ano passado produziu *O Espanta Tubarões*, primeiro jogo para celular feito no Brasil a partir de uma licença do cinema norte-americano. Também em 2004 criou *Zaak: The Little Wiz*, mistura de jogo de plataforma e puzzle.

Diferencial: boa parte dos funcionários da Meantime veio do Centro de Informática da UFPE (CIn), um dos principais centros de informática do país e responsável pelo surgimento de várias softhouses em Recife.

Para quem quer trabalhar lá: já que a Meantime é uma empresa em expansão, pessoas com um bom currículo, dedicação, talento e entusiasmo por jogos são sempre bem-vindas. Os interessados devem ficar de olho no site oficial.

O que você não sabia: um dos sócios da Meantime, Geber Ramalho, é responsável pela primeira disciplina voltada ao desenvolvimento de jogos em um curso de graduação em computação na América Latina, na UFPE (Universidade Federal de Pernambuco).

"Certa vez, quando elaborávamos o design de um jogo, me perguntei: 'estamos realmente trabalhando? Isso parece mais uma brincadeira!'. O que fazíamos era o que eu sempre fazia quando criança: jogar, criar idéias para jogos, usar ao máximo a imaginação, sonhar... percebi que não sou pago para trabalhar, e sim para me divertir".

– Alexandre Damasceno, Meantime







SYLIC GAMES

www.sylic.com.br

Origem e data de fundação: Curitiba, 2002.



História: basicamente, o básico: dois amigos resolveram desenvolver um jogo – no caso, um de capoeira – e apresentaram a idéia a um investidor, que gostou e resolveu apostar na empresa.
Hoje, a Sylic Games é composta por sete funcionários.

Projeto atual: está desenvolvendo três jogos, todos inspirados na capoeira: *StreetWise Academy*, voltado para as academias, é uma espécie de livro eletrônico, com golpes, músicas, história, graduações e instrumentos da capoeira; *StreetWise Tournament*, o típico jogo de luta "um contra um"; e *StreetWise Quest*, mistura de ação e aventura com um personagem que, além de ser bem-humorado, pode até andar de moto.

Trabalhos anteriores: estes são os primeiros projetos da Sylic Games.

Diferencial: além de desenvolver a sua própria engine, a Sylic Games resolveu apostar suas fichas em um tema tipicamente nacional – a capoeira –, criando um herói com características brasileiras.

Para quem quer trabalhar lá: atualmente, não há vagas. Normalmente, uma empresa de recrutamento faria as entrevistas e, posteriormente, a Sylic conversaria com os entrevistados.

O que você não sabia: os movimentos do personagem principal dos jogos da Sylic foram capturados de Damil Edgar Maia Pereira, o "Muralha", vice-campeão mundial de capoeira.

"É um prazer trabalhar nesta área. Não só por estar sempre em contato com jogos, novidades tecnológicas, jovens talentosos e idéia malucas, mas também pelas pessoas, que são unidas como em nenhum outro setor".

– Fabiano Andrade, Sylic Games



Capoeira, game de luta brasileiro deve fazer sucesso lá fora

reviews

como funciona

Na EGM Brasil, cada game é jogado por três analistas diferentes, que chegam ao seu veredicto final sem conhecer absolutamente nada da opinião de seus colegas. Portanto, qualquer divergência entre as colocações desse ou daquele analista é apenas reflexo das opiniões diferentes (ou não) de nossos avaliadores – nada influencia a opinião ou a nota final de ninguém (mas não temos medo de xingar alguém que der uma nota alta a um jogo ruim, por exemplo). E nós apenas jogamos versões finais dos games, fornecidas pelas produtoras.

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

0-4.5	5.0-6.5	7.0-10
RUIM	MÉDIO	BOM

NOSSOS SELOS



Selo Platina
Vai para os games que só receberam nota 10; é a mais rara de nossas avaliações.



Selo Ouro
Vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.



Selo Prata
Vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).



Esta honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.



Este "prêmio" é dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja dele.



Este selo indica os games que possuem modos online, independente do console.

JOGO DO MÊS

Pág. 70

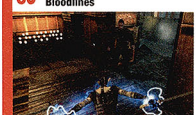


Essa é para os fãs da Nintendo baterem no peito de orgulho (e pararem de torrar nossa paciência pelo ouro de *Metroid Prime 2: Echoes*): o novo survival horror da Capcom, *Resident Evil 4*, levou nota máxima de nossos analistas! *RE4* é pura ação, adrenalina e explosão de cabeças. Fazia tempo que a nossa redação não ficava tão apavorada e alegre em frente a um console.

índice

59 Pirates!
60 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
61 Evil Genius
62 Axis & Allies
Tribes: Vengeance
63 NFL Street 2
64 Alien Hominid
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood
65 Mercenaries
66 The Getaway: Black Monday
68 Ghost Recon 2
69 Star Wars: Knights of the Old Republic – The Sith Lords
70 Resident Evil 4
72 Ridge Racers
Vampire Chronicle: The Chaos Tower
73 Lumines
Asphalt Urban GT
74 The Legend Of Zelda: The Minish Cap
75 Kingdom Hearts: Chain of Memories

60 Vampire: The Masquerade – Bloodlines



73 Lumines



74 The Legend of Zelda: The Minish Cap



75 Kingdom Hearts: Chain of Memories





E a camisa dele continua branquinha depois de tanta pilhagem!



"Onde a senhorita colocou esta mão?"

PC

SID MEIER'S PIRATES!

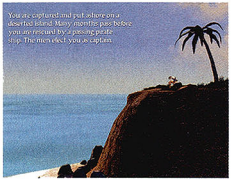
E uma garrafa de rum!

THÉO: "Nós somos todos piratas; audazes e temerários; terríveis e sanguinários; somos os donos do mar". Devo dizer que, de início, não me empolguei muito com *Pirates!*, pensando que seria um mero "amontoado de minigames". Ledo engano. O remake do clássico de 1987 de Sid Meier é tão divertido quanto o original e, de maneira descompromissada, o envolve por completo. De repente, você se vê na pele de um pirata do século 17 em uma aventura marítima sem início, meio e fim definidos. Isso mesmo: em *Pirates!*, você escolhe se quer ir em busca de tesouros escondidos, saquear navios ou simplesmente dedicar-se à carreira de mercador.
Com o passar do tempo, seu pirata vai envelhecer e se aposentar, e é assim que o jogo termina. Sendo assim, cabe a você trilhar uma carreira de sucesso, sendo lembrado e respeitado por todos. Para tanto, o jogo de fato oferece uma série de minigames que misturam ação e estratégia. Há batalhas no mar e em solo firme, duelo de espadas, fugas espetaculares e até danças com a filha do governador, tudo isso com poucos e intuitivos comandos. *Sid Meier's Pirates!* tem uma capacidade de replay incrível e, mesmo que a carreira de pirata não dure muito, você certamente vai querer jogar mais e mais vezes. Sid Meier focou na diversão com a simplicidade e acertou em cheio.



BARBÃO: O problema com os games de produtores famosos é a expectativa. Foi com esse ânimo que me sentei na frente do computador para jogar *Pirates!*, principalmente por ser um grande fã de Sid Meier e de seu *Civilization*. E a impressão inicial é excelente. O visual do jogo é belíssimo com uma boa reprodução do mar do Caribe, onde se desenrola toda a ação. A parte visual em si é uma melhoria do *Civ III*.
No jogo, você é um pirata comandando um navio viajando pelas águas tranqüilas da América Central. Com mapas bastante realistas e uma recriação da demografia da colonização (as cidades inglesas, espanholas, francesas e holandesas se espalham pelas ilhas da região e pelos continentes centro e sul-americanos), seu objetivo se resume a ir de um lado para o outro atrás de tesouros, navios a serem atacados ou em busca de sua irmã desaparecida, por mais estranha que seja essa missão. A jogabilidade tem altos e baixos. A navegação, por exemplo, é uma parte muito chata. Você pode ficar vários minutos sem fazer nada, esperando seu navio chegar a algum porto. As batalhas são repetitivas e usam sempre a mesma estratégia e as mesmas lutas corpo-a-corpo, bom... deixa pra lá. No geral, *Pirates!* peca pela falta de um objetivo claro. É muito cansativo e chato passar muito tempo rodando pelo mar só em busca de fama e fortuna.

RENATO: Confesso que não fiz parte daquela turma que gritou de entusiasmo quando soube do anúncio desse remake do clássico *Pirates!*. Afinal, tive pouco contato com o jogo original, e pessoalmente, não sou lá um dos maiores fãs de Sid Meier – reconheço a importância da série *Civilization*, mas ela nunca habitou meus PCs por muito tempo. Por isso mesmo, acho que tenho absoluta "imparcialidade" para afirmar que *Pirates!* é um dos games mais legais que joguei em muito tempo. É impressionante como ele consegue, ao mesmo tempo, ser simples, cativante e desafiador, mesmo colecionando uma série de pequenos defeitos (há alguns bugs, como quests que não existem, e a ação se torna extremamente repetitiva após certo tempo). É absolutamente viciante ficar abordando e afundando navios pelos mares ou invadindo cidades apenas para poder mudar a bandeira local e colocar lá um governador de sua confiança. Embora apareçam muitas coisas redundantes (as animações são repetidas e alguns bandidos são parte de uma imensa família de gêmeos, já que têm o mesmo sobrenome e são absolutamente idênticos), é difícil parar de jogar até que todas missões estejam cumpridas. Faça um favor a você mesmo e dê uma chance a *Pirates!*.





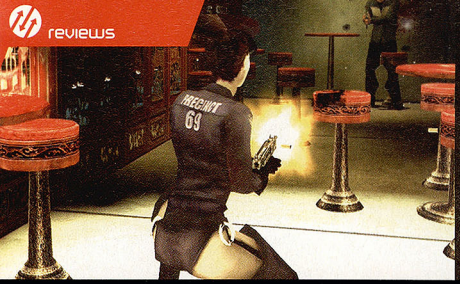
A marca da estrela
Will Wright, Peter Molyneux, Richard Garriot... são poucos os sujeitos considerados "magos" da indústria de games. E o americano Sid Meier faz parte deste grupo seleto. *Civilization*, *Alpha Centauri* e *Pirates!* são algumas das obras assinadas pelo produtor, que não costuma brincar em serviço. Fique de olho aberto para seus próximos trabalhos.

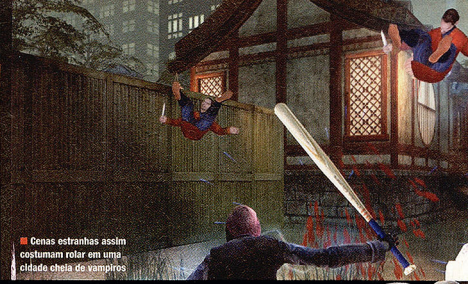
O MELHOR: a mistura de estilos variados
O PIOR: os piratas têm vida muita curta
VELHARIA: é um remake de um game para PC lançado em 1987

THÉO	BARBÃO	RENATO
8.5	5.0	8.5

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIMENTO: Firaxis
JOGADORES: 1

www.atari.com/pirates





Cenas estranhas assim costumam rolar em uma cidade cheia de vampiros

PC

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

É uma vidinha sangrenta



Dos livros para os games
Um dos RPGs mais populares do mundo, *Vampiro: A Máscara* é a porta de entrada para o mundo mágico e aterrorizante dos sanguessugas e traz as principais regras, ambientes, poderes, personagens e tudo o que é necessário para quem quiser jogar RPG pra valer. A série de livros, de autoria de Justin Achilli, é publicada no Brasil pela Devir (www.devir.com.br) e permanece há anos como uma das favoritas dos fãs do RPG de verdade. É pra quem gosta.

RENATO: Sangue para todos os lados é a primeira coisa que você vai notar depois de alguns minutos jogando *Vampire*. Tá certo, qualquer historia de vampiros que se preze deve mesmo ter sangue escorrendo, mas fiquei um pouco incomodado com algumas cenas de violência quase gratuitas. Baseado na popular série de RPG dos livros, o game faz um bom trabalho em levar o clima do tabuleiro para o PC. Quem jogou alguma partida de *Vampire* – e assino aqui meu atestado de nerd afirmando que já participei de muitas delas – se sentirá em casa, pois muitos dos elementos clássicos dos livros estão no game, desde os vários clãs até as criaturas fantásticas que habitam o mundo de *Masquerade*. A complexidade da construção de seu personagem também irá agradar aos fãs mais hardcore do estilo: há tantas opções para distribuir seus tão suados pontinhos de evolução que gastei mais tempo considerando as escolhas do que batendo em monstros. Cada clã possui habilidades próprias, e é tentador – mas praticamente impossível – querer testar todas elas. O visual é dos mais caprichados e as diversas formas de combate – com armas de fogo ou mano a mano – garantem uma boa variedade de jogabilidade. *Bloodlines* é um RPG rico em enredo, complexo ao extremo em seus detalhes e muito recompensador para quem tiver paciência de explorá-lo. Mas exatamente por tudo isso, o game é mais indicado para os fãs da série literária.

THÉO: Um jogo de extremos: dessa maneira é possível definir *Bloodlines*, híbrido de RPG e shooter baseado no livro *Vampiro: A Máscara*. De um lado, temos um enredo envolvente ambientado em Los Angeles, gráficos soberbos e uma vasta capacidade de replay; do outro, um sistema de combates pobre e uma porção de bugs. Cada um dos sete clãs de vampiros apresenta características únicas. Os integrantes do Toreador, por exemplo, têm na semelhança com os humanos e na capacidade de persuasão suas principais armas. Os repugnantes da raça Nosferatu podem se alimentar de sangue de animais sem qualquer problema. Além de uma considerável variedade de missões, *Bloodlines* ainda oferece cinco finais diferentes.
O visual, revigorado graças à engine Source de *Half-Life 2*, não fica muito atrás se comparado ao shooter da Valve. Em compensação, por alguma razão misteriosa, a Troika resolveu não aproveitar tanto as possibilidades de uso da física que a tecnologia oferece. Some isso a uma série de bugs (braços que atravessam paredes, problemas com polígonos) e aos combates limitados e é possível ver o que poderia ser um clássico tornar-se um jogo mediano. Particularmente me frustrei com *Bloodlines*, embora ele não seja ruim. De qualquer forma, quem gosta de um bom RPG com muitos diálogos e possibilidades de evolução vai se divertir.

WANDERLEY: Mesmo tendo sido criado com uma das engines mais poderosas do mercado – a Source, usada em *Half-Life 2* –, *Bloodlines* não atendeu às expectativas. Infelizmente, a Troika Games não soube aproveitar todos os recursos que poderia ter oferecido ao jogo. Quase não há objetos interativos e que podem ser destruídos nos cenários, nem água que reflete ou belos efeitos de luz. Somente sombras, muitas sombras. Basicamente, o mundo das trevas foi recriado na mais total escuridão na forma da cidade ficticia de Los Angeles. O que salva é a história, contada em eventos não-lineares, envolvendo sete clãs tirados do livro – Brujah, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue – e seus personagens, cada um com suas características e poderes especiais. Eles podem ser customizados pelos jogadores ou gerados por auto-customização, o que possibilita a criação de um personagem com as melhores qualidades possíveis, para quem não quiser perder muito tempo com isso. Pelo menos, a atmosfera do jogo (bem underground, formada por boates, casas de striptease e belos efeitos sonoros) é eficiente em fazer os jogadores entrarem na rotina dos sugadores de sangue.

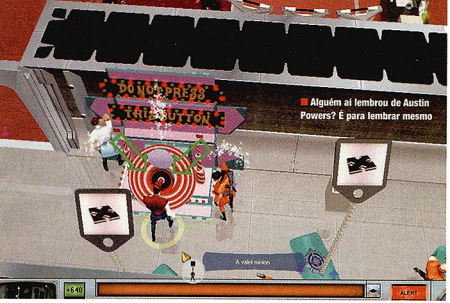


O MELHOR: encontrar vampiras seminuas a todo tempo
O PIOR: muitos bugs e sistema de luta simplório
INSPIRADO NOS: livros da série *Vampiro: A Máscara*

RENATO	THÉO	WANDERLEY
8.0	7.5	7.5

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIMENTO: Troika Games
JOGADORES: 1

www.vampirebloodlines.com



Alguém aí lembrou de Austin Powers? É para lembrar mesmo

PC

EVIL GENIUS

Ser vilão é legal





O MELHOR: traz uma idéia original de "anti-herói"
O PIOR: seus capangas são burros de dar dó
BASTANTE INSPIRADO NOS: filmes de Austin Powers

CLAUDIO: Misturar estratégia, gerenciamento e construção de império e humor negro parecia uma fórmula infalível. Porém, mesmo com a faca e o queijo na mão, o estúdio Elixir deixou a desejar em alguns pontos cruciais de *Evil Genius*. A desilusão começa no controle complexo e no tímido modo de construção. Você deve focar a atenção em duas telas: a primeira mostra a base, onde você constrói seu exército, enquanto a segunda apresenta o mapa mundial dividido em diversas áreas, nas quais é preciso mandar seus capangas roubar e realizar atos de crueldade para ganhar fama. Mas a comunicação entre as duas telas é falha, fazendo com que você só perceba um ataque quando já é tarde demais. A falta de uma inteligência artificial aprimorada torna o game ainda mais desgastante. Boa tentativa, mas merecia ser melhor.

WANDERLEY: Em *Evil Genius*, você é um cara megalomaníaco que quer dominar o mundo de qualquer jeito, nem que para isso precise criar uma base subterrânea em uma ilha e ter dezenas de máquinas e capangas à sua disposição. Mas a coisa desanda quando você começa a jogar. São milhares de coisas para se preocupar, personagens que não sabem fazer nada e um mapa de dominação que mais parece um tabuleiro de War sem graça. Graficamente é legal, assim como a parte sonora, mas só isso não segura. A não ser que você use uns cheats. Aí sim, fica divertido explodir o mundo inteiro.

THÉO: Fiquei ansioso para bancar o gênio do mal em *Evil Genius*, que abusa propositadamente dos clichês, embalado por um visual no estilo cartoon e uma trilha sonora que beira a perfeição. É, *Evil Genius* tem estilo! Não é todo dia que podemos construir nossa própria ilha ultra-secreta, roubar dinheiro dos países, ter vários capangas particulares à disposição e preparar armadilhas contra as autoridades. Embora tecnicamente limitado e permeado por missões repetitivas, é um bom passatempo para testar o quão mau você consegue ser.

CLAUDIO	WANDERLEY	THÉO
7.5	7.0	8.0

PRODUTORA: VU Games
DESENVOLVIMENTO: Elixir Studios
JOGADORES: 1

www.howevilareyou.com

• Video Games / Jogos
• Acessórios
• Parcelamos em até 20 x
• Assistência Técnica Especializada

XBOX
NINTENDO DS
PS2
GAME BOY ADVANCE
PS one
NINTENDO GAMECUBE

Disk Games
Desde 1992
É Pura Diversão !

(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
Campinas - SP CEP 13070-011

Visite Nosso Site: www.diskgames.com.br



O MELHOR: algumas boas variações no gênero
O PIOR: a inteligência artificial é limitada
INDICADO PARA: fãs de estratégia em busca de algo diferente

PC

AXIS & ALLIES

ONLINE

Acredite, essa guerra continua



Acho que hoje não vai dar prala...

RENATO: *Axis & Allies* pode até ter nascido de um game de tabuleiro, mas, tirando algumas pequenas referências visuais (que passam despercebidas por quem não conhece a origem do jogo), o que se apresenta é um jogo de estratégia em tempo real com alguns toques originais, mas que não consegue se sobressair em meio a outras franquias de maior sucesso. A ausência dos tradicionais recursos no mapa – você consegue dinheiro através de domínio territorial – realmente muda a cara das batalhas e deixa tudo muito mais dinâmico. Para mim, esse é o maior problema. As batalhas são intensas demais e demora um bom tempo para você se acostumar com o que está acontecendo. Mas quando finalmente consegue compreender suas ações, percebe que o jogo não é complexo em demasia: ele é muito fácil, graças à completa falta de desafio. Mesmo missões que deveriam ser difíceis são facilmente superadas com um pouco de pratica. *Axis & Alies* era promissor, mas não consegue fazer frente a títulos mais interessantes no mercado.

THÉO: "Mais um jogo de estratégia da Segunda Guerra Mundial", você pode ter pensado. Tudo bem: *Axis & Allies* é mais ou menos isso mesmo. Mas há bons aspectos a se destacar. Um deles é o foco na ação, uma vez que você não precisa se preocupar com a extração de recursos. Esse tipo de idéia cai bem, mas a fraca inteligência artificial corta um pouco o barato das campanhas, que misturam estratégia em turnos e em tempo real. O game não traz gráficos arrojados, tampouco jogabilidade revolucionária, mas faz direitinho a lição de casa. A diversão, para quem gosta do gênero, é garantida, principalmente no multiplayer.

CASSIANO: Esperava mais do andamento de *Axis & Allies*. Sempre espero isso em jogos de estratégia, pois assim se compensa o trabalho às vezes maçante de organizar os exércitos. Mas o game é bem pouco emocionante, devido à interface de jogo ser diferente do tradicional, o que leva tempo para acostumar. Um exemplo disso são os prédios, que são móveis e nos quais é necessário gerenciar quais e quantos tipos diferentes de companhias você colocará dentro. Essa parte "administrativa estrutural" de seu exército é o que toma mais tempo e que só gerará bastante diversão àqueles fãs de estratégia que se interessam por maneiras diferentes de jogar o mesmo estilo de jogo.

RENATO	THÉO	CASSIANO
5.5	7.5	6.5

PRODUTORA: Atari
DESENVOLVIMENTO: TimeGate Studios
JOGADORES: 1-8

www.atari.com/axisandallies





O maior problema dessa armadura é a hora de ir ao banheiro

PRATA

PC

TRIBES: VENGEANCE

ONLINE

A tribo do eu sozinho

O MELHOR: campanha single player movimentada
O PIOR: não inova o suficiente
JOGUE TAMBÉM: *Tribes e Tribes 2* (ambos para PC)

THÉO: O multiplayer vasto e repleto de alternativas estratégicas do shooter *Tribes 2* cativou um número razoável de jogadores. Mesmo assim, o jogo não conseguiu ser tão popular quanto seus concorrentes. Complexidade demais? Talvez. Por isso, a Irrational Games resolveu simplificar um pouco a jogabilidade neste *Vengeance*, e, de quebra, adicionar um modo single player.
Cá entre nós, isso faz uma diferença lascada. Se você ainda não conhece a saga, melhor oportunidade não há: *Vengeance* tem uma sólida diversão, com veículos para pilotar e uma boa variedade de armas, sem contar que é possível utilizar um jetpack ou mesmo esquiar.
Uma das modalidades multiplayer, a "bola no gol", é bastante semelhante ao nosso amado futebol, mas com uma violência que nem Gralak e Júnior Baiano em uma mesma zaga conseguiriam superar. Os fãs podem se frustrar com a simplificação que esta versão sofreu em relação à anterior, mas tais sacrifícios são necessários para conquistar mais adeptos.

CASSIANO: Convenhamos: a competição de *Tribes* com os outros jogos do gênero é complicadíssima, dada a enorme variedade de títulos de tiro em primeira pessoa no mercado. Mesmo que *Vengeance* traga um bom pacote ao jogador, eu não o posicionaria como um jogo indispensável. Mas isso não quer dizer que seja ruim, pelo contrário: sua história tem uma boa continuidade, os gráficos são bons, a jogabilidade é satisfatória e o modo multiplayer é excelente.
Outra coisa que chama a atenção são as fases e arenas, muito bem desenhadas e que trazem um mapa que dá segurança extra ao longo das fases. A sensação que tenho é que *Vengeance* aprendeu bastante com jogos de elite como *Metroid Prime* e *Halo*. Porém, ainda falta um toque a mais para chegar ao nível desses games.

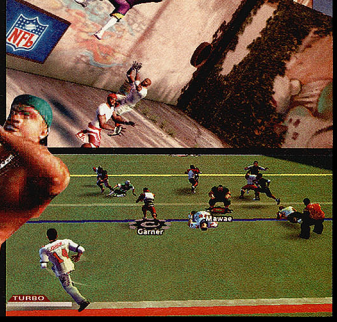
CLAUDIO: Diferente dos dois primeiros títulos da série, que enfocavam só o multiplayer, *Vengeance* oferece a campanha para um jogador. E quem achava que seria só uma tapeação envolvendo mapas limitados e bots medíocres queimou a língua. Graças à engine Unreal muito bem adaptada, o game oferece gráficos belíssimos e uma jogabilidade pra lá de empolgante, focada em dois equipamentos que o acompanham o tempo todo: o jetpack e a bota deslizante, uma combinação que caiu como uma luva, assim com o restante das armas futuristas. Os cenários empolgam não só pela beleza, como pelo tamanho, diversidade e liberdade, que permite a escolha por diversos caminhos (pena que não há Save automático). E embora o começo não seja muito original, o enredo se torna bastante instigante, brincando de levar o jogador ao passado e voltar ao presente na pele de diferentes personagens.

THÉO	CASSIANO	CLAUDIO
8.0	8.0	9.0

PRODUTORA: VU Games
DESENVOLVIMENTO: Irrational Games
JOGADORES: 1-32

www.tribesvengeance.com/us





■ Um dos grandes problemas de games de futebol americano: a bola nem sempre é visível na tela

■ PS2/Xbox/GC

NFL STREET 2

Rústicos, com orgulho

PRATA

ONLINE

(SÓ NO PS2/Xbox)

RENATO: Com meu querido Oakland Raiders fora dos playoffs da NFL, não me restava muita coisa a não ser me vingar digitalmente. E nada melhor do que jogar os adversários na parede e aproveitar para tirar um sarro deles enquanto corro para um touchdown. Eu já tinha adorado o primeiro *Street*, e essa seqüência é só melhorias: mais movimentos, maior personalização dos jogadores, mais astros secretos da NFL para desbloquear... mais uma vez, agradou até mesmo a quem não é fã de futebol americano, ou não entende nada das regras. Simples de ser dominado e muito divertido, *Street 2* agora também traz alguns minigames e um modo carreira muito mais complexo, o que adiciona mais horas de jogo ao produto. Na minha opinião, uma única novidade conseguiu sozinha transformar o jogo: poder correr pelas paredes para fugir de trombadas, fazer passes ou mesmo receber lançamentos longos. A simples adição desse movimento aumenta as possibilidades de cada jogada, deixando-as quase imprevisíveis. E uma vez que você dominar esse malabarismo à la *Matrix*, fica quase impossível perder um jogo. Ainda mais bacana que o primeiro e com novidades na medida certa, *NFL Street 2* é a prova definitiva de que futebol americano pode sim ser bem divertido.

FELIPE: A principal razão de eu gostar tanto de *NFL Street 2*, e também de todos os outros games dessa série, é poder vencer algumas partidas no multiplayer – modo que prefiro nem me arriscar em títulos mais realistas. Lançado antes mesmo do primeiro game completar um ano, a nova versão do futebol americano estiloso da EA é maior, melhor, e muito mais divertida. As novidades são muitas. Na jogabilidade, o destaque fica para a possibilidade de usar as paredes laterais das quadras para lançar, receber a bola ou escapar dos jogadores da defesa adversária; e para o segundo nível da barra Gamebreaker, que serve para realizar jogadas ensaiadas que resultam em roubadas de bola quando você está defendendo, ou em corridas ofensivas praticamente impossíveis de serem paradas. Fora das partidas em si, as novas atrações são modos de jogo descompromissados, como o Jump Ball Battle, ótimo para treinar recepções, o Quick Strike, no qual cada time tem apenas uma tentativa para fazer um touchdown, e o melhor de todos, Crush the Carrier, cujo objetivo é conseguir roubar a bola e fugir dos brutamontes para permanecer com a bola em mãos o maior tempo possível.

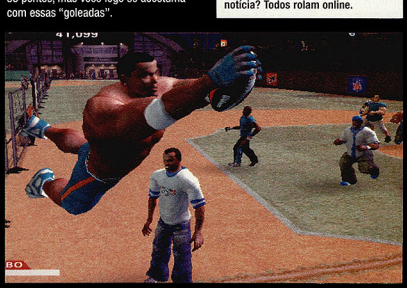


RONNY: Não joguei a primeira versão de *Street*, mas deveria ter jogado. Esse esporte tipicamente americano é emocionante, divertido e desafiador. Claro, para reconhecer essas qualidades você precisa se familiarizar com as regras e a verdadeira intenção do jogo: ser o melhor estrategista, executar arremessos precisos e ganhar na força bruta quando for necessário. No início, aquele monte de rabiscos táticos parece confuso, mas ao passar pelo modo Tutorial, as linhas começam a se desembaraçar, permitindo que você veja de maneira clara os movimentos de cada jogador em campo. Outra coisa a fazer é livrar-se do preconceito de que pegar a bola com as mãos é coisa de menina, pois aqui é preciso muita técnica e força física para jogar. A partida só termina quando um time faz 36 pontos, mas você logo se acostuma com essas "goleadas".



O outro lado da rua

Além do convencional modo "sete contra sete", *Street 2* apresenta uma bela coleção de minigames. O melhor deles é o Crush the Carrier (uma espécie de pega-pega bem violento). Há também o Jump Ball Battle (no qual é preciso agarrar uma das três bolas no ar) e o Open Field Showdown (partidas rápidas de um contra um), que vale a conferida. A boa notícia? Todos rolam online.

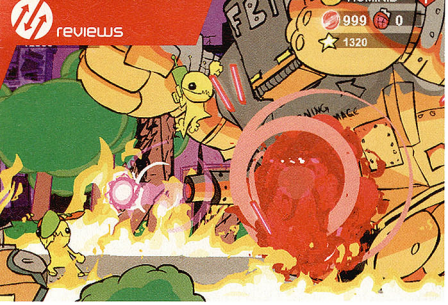


O MELHOR: o modo single está melhor que antes
O PIOR: defender continua difícil demais
MELHOR NOVA HABILIDADE: correr pelas paredes

RENATO	FELIPE	RONNY
9.0	8.5	8.5

PRODUTORA: EA Sports Big
DESENVOLVIMENTO: EA Tiburon
JOGADORES: PS2 1-2 (2-4 com multitap, 2 online), Xbox 1-4 (2 online), GC 1-4

www.nflstreet2.com



Alien Hominid é a prova de que uma boa idéia pode levar a algum lugar. Ou não

PS2/GC

ALIEN HOMINID

PRATA

Isso pode acontecer com você

O MELHOR: gráficos estilosos, jogabilidade "das antigas"
O PIOR: morre-se muito fácil
BASEADO EM: um webgame em Flash

MARCEL: É difícil dar uma nota para *Alien Hominid*, sabendo que ele é muito mais do que aquilo que se vê. Ele é a prova de um conceito, o de que grandes jogos podem ser criados fora de uma empresa consolidada como Konami ou Nintendo por um grupo de talentosos desconhecidos. E, o que se vê já é bom o suficiente: é o herdeiro da melhor tradição iniciada em *Contra* e *Metal Slug*, de tiro com scroll horizontal. A ação é rápida e impiedosa. O estilo é irreverente, pedindo mais improvisação e reflexos rápidos do que técnica. E se os gráficos parecem precários, cheios de vida, mal-feitos e ainda assim simpáticos... bem, essa é exatamente a idéia. São dezenas de estágios em vários estilos, batalhas memoráveis com chefões e minigames totalmente desnecessários e viciantes. Os controles poderiam ser um pouco mais precisos e os tiros dos inimigos, mais visíveis no meio de toda a ação. Mas num jogo de qualidades tão contraditórias, que dificilmente procura ser "perfeito", esses escorregões quase parecem planejados.

TRIVELLA: Você cria games ou pretende criar um dia? Não existe maior incentivo que *Alien Hominid*! Este jogo foi concebido por gente como você, que tinha tempo livre, boas idéias na cabeça e um Flash instalado no computador. Fez tanto sucesso na net que acabou indo parar nos PS2s e GCs de todo o mundo. E que game bacana! Old-school total, naquele velho esquemão *Metal Slug* onde o dedão não deve nunca sair do botão de tiro e é só seguir em frente sem perder tempo com exercícios de raciocínio. O objetivo é ajudar nosso amiguinho alien a fugir das garras dos agentes do FBI usando vários veículos e descarregando armas de outro mundo. Mais diversão que isso, só no Programa do Bozo.

PABLO: Olha que história: *Alien Hominid* era um webgame independente que virou game de verdade. Como foi isso? Bem, alguém bem esperto e com grana decidiu apostar no talento dos caras, o que abriu um excelente precedente. Quantos ótimos jogos não devem estar escondidos, prontos para serem "descobertos"? Para nossa sorte, a versão console é excelente e mantém a essência do divertido jogo original (procure no Google agora!). Menos cérebro, impossível: é só grudar o dedo no botão e atirar em qualquer coisa que intimidar – ou seja, tudo. Um porém: é fácil morrer em meio ao tiroteio. Pelo menos, o game traz o recurso definitivo para os fracos: continues infinitos. Assim fica bom demais.

MARCEL	TRIVELLA	PABLO
8.5	8.0	8.0

PRODUTORA: 0-3
DESENVOLVIMENTO: Behemoth
JOGADORES: PS2 1-2 (3-4 com multitap), GC 1-4

www.alienhominid.com

PS2/Xbox

BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Quebrando tudo... ou nada



O MELHOR: ver idiotas se batendo sem motivo
O PIOR: é bem pior que qualquer game de luta livre
MAIOR CRUELDADE: chicotadas com arame farpado

FELIPE: Se você gosta mesmo de luta livre, pense duas vezes antes de jogar *BW 2*. Nenhuma mudança muito significativa foi feita na jogabilidade – ela continua frenética demais – e as novidades se resumem apenas à inclusão de alguns personagens inéditos, a grande maioria baseada em lutadores conhecidos no cenário underground do esporte nos EUA, como New Jack, Supreme e Sick Nick Mondo. Na verdade, a grande atração aqui são os vídeos com cenas de lutas reais, nos quais os participantes pulam alturas incríveis ou usam tachinhas, arame farpado e cacos de vidro para atacar os adversários. É um bom jogo... para mostrar que os Gigantes do Ringue não são o melhor sinônimo para luta livre. E só.

GILSOMAR: Quanto mais os games evoluem, mais recursos tecnológicos se tornam disponíveis. Conseqüentemente, podemos esperar boas surpresas dos games. Mas as chances de alguma empresa pegar um game qualquer e dar uma maquiada para lançar como uma seqüência ainda são grandes. E *BW 2* é exatamente isso. Simplesmente pegaram o game anterior, aplicaram uma maquiagem rápida e pronto! A jogabilidade é a mesma, com a adição de comandos de agarrão e submissão que não fazem muita diferença, além de outros detalhes inúteis. Você terá mais de 20 lutadores com inteligência artificial razoável e muitos objetos que podem ser usados como armas. O modo Career, que deveria ser divertido, se tornou longo e muito chato. Pra piorar, todas as falhas do game anterior estão presentes, incluindo os load times excessivos.

RONNY: A luta livre não passa de um circo cheio de palhaços. São lutas coreografadas, golpes e emoções falsas que não devem ser levadas a sério. Esse tipo de espetáculo atrai principalmente os norte-americanos, e lá é onde o esporte ganha grandes produções. *BW 2* é "mais do mesmo", só que com qualidade inferior: gráficos, jogabilidade, movimentação e som se encontram aqui em nível regular. Aplicar os golpes é simples e todas as técnicas são fáceis de dominar. Dá para fazer combinações matadoras, mas se o adversário quiser, pode ficar só no soquinho e definir a luta sem precisar das acrobacias. Há uma opção de carreira além do modo para um e dois jogadores, mas não é nada que empolgue.



Mascarado armado com porrete contra lolirinha seminua: quem ganha?

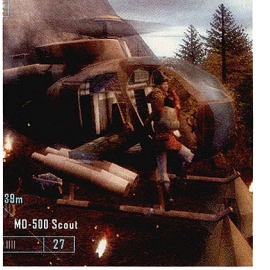
FELIPE	GILSOMAR	RONNY
5.5	2.5	4.5

PRODUTORA: Eidos
DESENVOLVIMENTO: Paradox
JOGADORES: 1-2

www.eidosinteractive.com



■ Uma das melhores tarefas de *Mercenaries* é destruir – veículos, prédios, gente, o que você quiser. As explosões são inacreditáveis



■ O helicóptero é a melhor maneira de circular pelo terreno do game. O duro é pilotar esse troço



■ PS2/Xbox

MERCENARIES

Estamos nessa pelo dinheiro

FELIPE: Como o título propõe, *Mercenaries* coloca o jogador no controle de um entre três mercenários que aproveitam os conflitos na Coréia do Norte para fazer dinheiro, realizando trabalhos para as várias facções existentes no local. Mesmo com um foco mais voltado para o combate e sem a infinita variedade de opções de *GTA*, o jogo dá uma sensação de liberdade tão boa quanto a da série da Rockstar. Além de poder roubar veículos, você pode usá-los para surpreender os inimigos. O esquema é entrar num veículo com a bandeira do exército e aguardar uma mensagem surgir no alto da tela. Daí, é só entrar no território desejado. Outro aspecto legal é a possibilidade de destruir todas as construções e objetos espalhados pelo cenário – não é à toa que o game traz em sua capa a frase "Playground of Destruction". Mas nem tudo conta como positivo. Até existe uma história, mas ela é superficial. "Mas esses caras não estão nessa só por dinheiro?" Sim, estão, mas isso não impede (ou não deveria) os criadores de bolar uma trama inteligente para deixar tudo mais interessante.

TRIVELLA: Liberdade e capitalismo: dois conceitos que nem sempre andam juntos. Mas em *Mercenaries*, esse antagonismo funciona muito bem. A liberdade diz respeito a tudo o que é possível fazer sem cumprir os objetivos principais, igualzinho àquele outro game famoso que nem é preciso citar o nome. E o capitalismo faz menção àquilo que motiva seu personagem a correr riscos: dinheiro, grana, bufunfa. Tudo aqui gira em torno do vil metal. Três heróis podem ser escolhidos e, com um deles, o jogador aceita contratos que exigem destruição de armamentos, matança de oficiais e tudo o mais que um soldado sem bandeira aceita fazer. A variedade de veículos militares e civis e as opções disponíveis a cada um impressionam. Mas nem todos possuem físicas convincentes – certas colisões fazem o veículo girar exageradamente e outras são suficientes para fazê-lo capotar, mas nada acontece. Uma coisa que vai agradar o maníaco dentro de você é a possibilidade de destruir todo o cenário. E as lindas explosões fazem valer a pena o desperdício de munição.

DANIEL: Dos clones de *GTA* que não param de pipocar, *Mercenaries* é um dos mais criativos. É o único que tenta envolver política e respeito em meio a uma guerra em que ninguém é de ninguém. Claro que isso não significa que você, no papel de um mercenário, não precise agir como um mocinho: pode-se fuzilar quem quiser, roubar carros e causar pânico, mas tudo a um preço que acaba sendo cobrado em dinheiro ou extraído do seu relacionamento com algum dos grupos. A única grande decepção fica com o balanço do game, que algumas vezes exagera na dificuldade: é normal seu personagem enfrentar milhares de inimigos simultaneamente, que costumam estar muito bem armados. Mesmo com muita estratégia, sua missão pode falhar por bombardeios mal-feitos ou por causa de um simples atropelamento, o que é bem chato. Se você tiver bastante tempo para esfriar a cabeça entre uma morte absurda e outra, vale a pena experimentar *Mercenaries* do começo ao fim.



Inspiração do passado

Não, *Mercenaries* não é um remake de *Mercs*, aquele velho game de tiro da Capcom. Ele está mais para uma versão revitalizada da clássica série *Strike* da era 16-bit (*Jungle Strike*, *Desert Strike*, quem não se lembra?). Talvez isso explique por que *Mercenaries* é bem mais divertido nas fases em que você pilota um helicóptero e precisa destruir tudo pela frente – exatamente o foco dos games *Strike*. Relembrar faz bem.





O MELHOR: boa variedade de veículos e ambientes, liberdade à la *GTA*
O PIOR: muita névoa, inteligência artificial deficiente
QUEBRANDO TUDO: é possível destruir todos os prédios

FELIPE	TRIVELLA	DANIEL
8.0	8.0	8.0

PRODUTORA: LucasArts
DESENVOLVIMENTO: Pandemic
JOGADORES: 1

www.lucasarts.com



As motos são novidade na série. As cores berrantes nos carros da polícia também



PlayStation 2

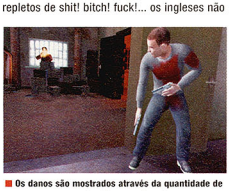
THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Eu odeio segunda-feira



É o fim?
Em dois momentos do jogo, você deve tomar decisões que determinam qual dos quatro finais possíveis irá assistir. Você consegue o melhor deles se ficar dentro do carro com Sam na missão 13 e salvar a repórter Jackie na missão 18. Se deixar as duas garotas sozinhas, ganhará como prêmio o final mais triste. Ah, e nem é preciso jogar o game inteiro novamente só para assistir aos outros desfechos. Você só precisa refazer essas duas missões para abrir caminhos alternativos.

ERIC: *The Getaway* foi lançado lá pelos idos de 2002 e chamou a atenção pelo trabalho que a equipe da Sony européia teve em recriar toda a cidade de Londres em seus mínimos detalhes. Isso sem contar seu enredo bem trabalhado e o ritmo frenético repleto de ação no bom estilo de thrillers cinematográficos britânicos. Mas *GTA: Vice City* já havia caído nas graças do povo um mês antes, e claro que o brilho de *Getaway* foi ofuscado por isso. Dois anos depois, *Black Monday* seria um jogo incrível, não fosse o mais recente *GTA*. Tudo o que fez do primeiro Getaway ótimo está de volta. Londres está lá, inteirinha novamente, com novas áreas para explorar, ambientes atualizados, mais veículos, mais opções de interatividade. Por outro lado, é impossível jogá-lo sem lembrar de *San Andreas*. Mesmo os diálogos – repletos de shit! bitch! fuck!... os ingleses não eram conhecidos pela educação? – parecem deslocados. Roubar carros, matar gente, escapar da polícia... tudo isso ainda é muito nítido em nossas cabeças por causa de *GTA*. Para diferenciar, os produtores jogáveis fizeram com que cada um dos três personagens tivesse estilos diferentes: um mais "stealth", outro mais focado na ação, outro especializado em missões de carros. Mas isso quebrou completamente o equilíbrio que o primeiro *Getaway* tinha. Jogue somente se já tiver terminado *San Andreas* e estiver louco por novidades no gênero.



Os danos são mostrados através da quantidade de sangue em sua camisa. Isso que é realismo

FELIPE: Não entendo como o pessoal da Team Soho pôde perder tanto tempo recriando boa parte da cidade de Londres para, no final, trazer um jogo tão insípido – pelo menos para o meu paladar. Ao contrário de *Mercenaries* (leia review na página 65), *Black Monday* tem uma trama envolvente cheia de reviravoltas, um ótimo trabalho de dublagem e ainda por cima é contada através do ponto de vista de três personagens distintos. O principal problema, porém, é que o único jeito de conferir essa história é passar nervoso para avançar no jogo. Como se a maneira para recuperar energia não fosse suficientemente ridícula – desde quando ficar encostado na parede cura feridas de bala? –, não existe nenhuma indicação na tela sobre a quantidade de munição ou sobre o estado do seu personagem. A animação e os controles também não ajudam muito. Ou seja, esqueça esses branquelos londrinos e continue com a turma de Carl Johnson que você ganha mais.

DANIEL: O primeiro *Getaway* era muito ambicioso e poderia ter sido um dos melhores games para o PS2. Poderia, mas não foi. Em sua continuação, o jogo mantém as mesmas promessas e, infelizmente, as mesmas falhas. É até legal jogar com a tela livre de radares, miras ou indicadores, mas pena que esses elementos acabam fazendo falta. Se quiser ter uma idéia, imagine um *GTA* sem barra de energia ou mapas para se guiar, o que obriga você a se guiar por dicas sonoras ou visuais (sangue na camiseta ou carro dando seta para um lado). Some isso a um sistema fraco de movimentação e uma dificuldade imensa de acertar alguém, já que as armas não têm mira, e o resultado final é um sistema extremamente frustrante. Pior, só quando o game resolve imitar jogos de espionagem e o obriga a ficar escondido, o que é péssimo devido às limitações do jogo para o stealth. Para quem conseguir suportar todas as falhas, *Black Monday* reserva algumas surpresas legais, como sua história envolvente, que narra um conto policial cheio de reviravoltas e tramas entrelinhadas, e a recriação completa de Londres. Se os diretores resolverem capricharem mais no próximo da série, um clássico pode vir por aí. Enquanto isso, meu conselho: "get away" deste jogo.

O MELHOR: enredo intrigante, visual caprichado
O PIOR: as missões stealth são horríveis
PALAVRA MAIS OUVIDA DURANTE O JOGO: "fuck"

ERIC	FELIPE	DANIEL
7.0	4.5	6.0

PRODUTORA: Sony CEA
DESENVOLVIMENTO: Sony CEA
JOGADORES: 1

www.us.playstation.com

INICIAL GAMES

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

VIDEO GAMES - INFORMÁTICA - JOGOS & ACESSÓRIOS
ANIMÊ - ACTION FIGURES - CARD`S - MANGÁ
SOM IMAGEM - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA









www.inicialgames.com.br







SHOPPING SOLAR CENTER
AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22
CAMPINAS SP - (19) 3236-0056





Você não reparou, mas esse tiro atravessou a pedra antes de acertar o soldado inimigo



PlayStation 2

GHOST RECON 2

Nem o Tom Clancy curtiu

VERGONHA DO MÊS

ONLINE

TRIVELLA: Jogos de guerra são divertidos se você não trava uma guerra consigo mesmo e com os controles. Se não tivesse que fazer a análise deste game, provavelmente nunca o teria levado para casa. Logo na primeira meia hora, percebi que *GR2* é um amontoado de erros de programação e a vontade de desligá-lo foi grande. Mas como o review precisava ser feito, continuei jogando. Foram algumas das horas mais frustrantes da minha vida com os games, pois aí começou a guerra com os controles. Para que existem os companheiros se eles não me obedecem? Eles quase nunca seguem para o local que quero e quando dão fogo de cobertura, o fazem de maneira desconexa, como se os tiros fossem atravessar paredes. E mesmo que estivessem com os bandidos sob fogo cerrado, era só em mim que os inimigos miravam. E quanto mais avançava, mais defeitos apareciam. Lentidão em explosões, falta de checkpoints, difícil identificação de objetivos... Se houvesse uma corte marcial nos games, a equipe de desenvolvimento deste provavelmente seria fuzilada.

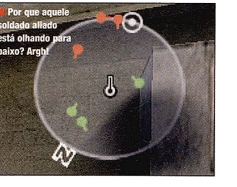
RODRIGO: Esqueça o primeiro *Ghost Recon*. *GR2* é agora um jogo de tiro em terceira pessoa que tenta imitar *SOCOM 2*. O resultado deste novo conceito não foi bem-vindo. O maior problema do game é a perda de todas as suas raízes. Não há mais a chance de formular estratégias antes de partir para a ação. Para ajudar, nas poucas vezes que você conta com aliados, eles atiram em tudo, menos nos inimigos. Sabendo disso, os adversários miram só em você, já que é o único que oferece algum risco. Mas ainda não acabaram os problemas. A visão em terceira pessoa consegue atrapalhar tanto que a frustração chega a níveis extremos. Sem falar que o protagonista ocupa mais da metade da tela e fica difícil saber onde atirar. Em linhas gerais: *Ghost Recon* mudou, e foi para pior. Se você foi fã do original é melhor passar bem longe deste, pois nem o próprio Tom Clancy vai querer jogá-lo.

DANIEL: Fato 1: Tom Clancy deve estar feliz com tantos jogos com seu nome no título. Fato 2: a qualidade dos jogos está caindo, e com poucas exceções, eles parecem que foram feitos às pressas. Fato 3: salvo algumas exceções, os consoles não são os melhores locais para abrigar esses games de táticas e espionagem. Somando tudo isso, chego à conclusão de que *Ghost Recon 2* é a prova maior de todos esses fatos. Ele carrega o nome do famoso autor, mas parece que foi criado por estagiários durante os horários de almoço. Os seus companheiros de guerra são burros e ficam perdidos de cinco em cinco minutos, além de não saberem se esconder e não enxergarem os adversários. O inimigo concentra todos os tiros em você e é superpoderoso (espere até ele acertar um tiro através da parede), e as missões são cansativas e repetitivas. Se você espera alguma coisa do modo online, pode esquecer: ele não passa de um complemento colocado às pressas só para marcar presença. Mesmo que possa parecer divertido no começo, *Ghost Recon 2* é frustrante e não passa de um enorme desperdício de tempo, tanto online como offline.



De olho no radar

A versão para PS2 de *Ghost Recon 2* apresenta um radar no estilo *Metal Gear Solid*, que revela a posição dos inimigos, o lado para o qual eles estão olhando e também muitas das falhas do game. Por exemplo, alguns soldados surgem do nada e conseguem rastrear você, mesmo que exista um enorme prédio entre você e eles. Para piorar, alguns inimigos mais avançados possuem miras quase perfeitas e conseguem acertá-lo de qualquer ponto do cenário, mesmo que seja impossível enxergá-lo. Apesar de pouco realista, a possibilidade de saber onde estão localizados os inimigos torna a experiência de jogo um pouco menos frustrante.



Por que aquele soldado aliado está olhando para baixo? Argh!

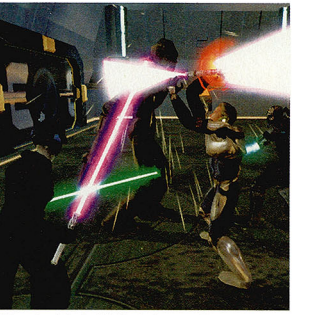
O MELHOR: o visual do modo single player é bonito
O PIOR: seus aliados quase não ajudam
BEM MELHOR: a versão para Xbox (review na próxima edição)

TRIVELLA	RODRIGO	DANIEL
4.0	3.5	3.5

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Ubisoft Shangai/Paris
JOGADORES: 1 (2-16 online)

www.ghostrecon2.com





"Meu sabre de luz é mais brilhante do que o seu!"



É só escolher
Suas opções entre o lado bom ou o Negro também afetam os membros do seu grupo, o que faz você conseguir diferentes companhias, dependendo de seu nível de persuasão. Quem preferir ser bom usará Mira (acima), enquanto os malvados jogarão com Hanharr, o Wookie. E este não é o único momento do game em que é mais interessante ser o vilão da história...

Xbox

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

Venha para o lado negro da Força

GABRIEL: As profecias falavam de um excelente RPG baseado em *Star Wars* para Xbox. Mas, assim como na história de George Lucas, seu filho aparece para superá-lo. E é exatamente isso que *Sith Lords* faz: melhora alguns dos aspectos mais importantes, sem trair suas origens. A continuação traz os mesmos gráficos e tecnologias (slowdowns freqüentes inclusos), mas oferece uma excelente trama que explora os eventos ocorridos cinco anos depois do primeiro *KOTOR*. O jogador encarna o último Jedi sobrevivente da Guerra Mandaloriana, tentando ressuscitar a Ordem e impedir a mais nova ameaça Sith. A trama, dublada com maestria, mistura o autodescobrimento do herói com uma agitada exploração de uma época pouco conhecida do universo Star Wars. O game se ambienta cerca de 4 mil anos antes dos filmes, oferecendo uma perspectiva diferente e repleta de referências ao game anterior. Mas o destaque fica por conta da liberdade do protagonista em ser bonzinho ou seguir o lado Negro. As escolhas estão mais naturais e interessantes e a adição de influências sobre os demais personagens deixa a experiência ainda mais interativa. Apesar da ausência de melhoras técnicas, *KOTOR 2* aproveita o que o original tinha de melhor e leva isso ainda mais longe. Claramente, é um dos jogos com a maior contagem de midichlorians do mercado.

RENATO: É incrível como alguns games parecem que não ficam prontos nunca. Acho que desde que terminei pela segunda vez o primeiro *Knights of Old Republic* (ei, é preciso jogar com o lado Negro também para uma experiência completa!), comecei a contar os dias para botar as mãos na já anunciada seqüência. Enfim, *The Sith Lords* veio e não me decepcionou. Pelo menos não completamente. Na verdade, *KOTOR 2* nada mais é do que uma versão "vitaminada" do primeiro jogo, com novas áreas para serem exploradas, novas opções para personalização de seu sabre de luz, algumas novas raças, e claro, novos poderes para os dois lados da força. Mas por mais que essa lista pareça longa, isso seriam os itens "obrigatórios" a se esperar em uma seqüência de um dos melhores games de 2003. Mais uma vez, todo o jogo se baseia nas escolhas que você faz. Cada conversa, movimento e atitude conta pontos para um ou outro lado da Força. E se o primeiro *KOTOR* tinha um final surpreendente, aqui, tais surpresas acontecem a todo momento. O jogo é ainda sólido, um senhor RPG, e com um enredo ainda mais cativante que há dois anos.

DANIEL: O primeiro *KOTOR* foi um dos melhores games *Star Wars* e conseguiu transportar todo aquele universo para um jogo divertidíssimo. Por isso mesmo, sua continuação era minha grande aposta para este ano. Minha decepção com *Sith Lords* se tornou aparente depois de algumas horas. Não por se tratar de um título ruim, mas por não ser tão inovador e trazer falhas irritantes, como os constantes slowdowns. Pelo menos, um dos elementos mais divertidos foi expandido: o sistema que mede suas tendências para o lado bom ou mau está maior e influencia seus companheiros, tornando os poderes de seu grupo e a história totalmente dependentes de seus atos. A trama é mais fraca que a original, mas ainda assim está acima de muitos outros RPGs do mercado, trazendo referências suficientes para prender qualquer fã. Infelizmente, não é agradável o suficiente para atrair os jogadores casuais. Também é desagradável o reaproveitamento de elementos de seu antecessor– principalmente de dois planetas inteiros –, o que dá a impressão de ter havido pressa na produção. Mas mesmo cheirando à ceia de Natal no dia 26, *KOTOR 2* é divertido o suficiente para prendê-lo até a chegada de *Jade Empire*.







O MELHOR: ainda é um dos melhores RPGs do Xbox
O PIOR: problemas no visual e lentidão em certos pontos
IRRITANTE: chefões que recarregam a energia sozinhos... freqüentemente

PRATA

GABRIEL	RENATO	DANIEL
9.0	9.0	8.0

PRODUTORA: LucasArts
DESENVOLVIMENTO: Obsidian
JOGADORES: 1

www.lucasarts.com



Você teria coragem de atirar em um pobre velhinho de cabelos brancos? Claro que sim!





GameCube

RESIDENT EVIL 4

De volta ao mundo dos mortos-vivos

JOGO DO MÊS

PLATINA

GABRIEL: Apesar de seu histórico de sucesso, é inevitável perceber que a série *Resident Evil* apresentava sinais de ter ultrapassado seu prazo de validade. Um clone nada melhorado de *Alone in the Dark*, a série trouxe aos games um tipo diferente de terror – mas acabou se perdendo entre jogos que modernizaram o conceito, como *Silent Hill*. Este quarto episódio será uma surpresa para os fãs – um jogo que atualiza a franquia estagnada, mas sem perder o charme que causou seu sucesso original.

O jogo começa quebrando quase todos os elos com seu passado: coloca a Umbrella de lado, se livra dos zumbis, usa câmeras dinâmicas... e é só o começo. Os inimigos mais inteligentes e a disponibilidade maior de munição mudam a relação do jogador com a aventura, mas a volta de inimigos poderosos e diálogos sofríveis garantem que esse seja um genuíno *Resident Evil* – só que com um controle que trabalha COM você, e não CONTRA você. A capacidade de andar de lado ou atirar em movimento faz falta, mas não chega a frustrar. O resultado é uma aventura mais dinâmica e linear, contada com uma das mais impressionantes atmosferas já vistas.

O game mantém a tensão clássica, só que dessa vez explorando o campo de visão limitado do protagonista de maneira mais eficiente do que os antigos sustos de janelas sendo quebradas de surpresa.

Alguns jogadores podem considerar o game curto por sua linearidade, assim como sentir que alguns elementos não foram explorados plenamente, como a interação com Ashley. Mas, independente disso, *RE4* é uma experiência única e cativante do primeiro tiro ao último monstro derrubado.

TRIVELLA: Não é novidade que todo mundo leva sustos jogando os games da série *Resident Evil*. Só que em *RE4*, essa premissa tem uma assustadora e bem-vinda variação: a intimidação. O jogador já sabe que uma criatura vai arrebentar as correntes que a prendem e virá para cima dele; sabe que ao abrir uma porta, vários inimigos vão atacá-lo. Não é o resultado final que assusta: é o que acontece antes disso que diferencia este jogo de tudo o que já foi visto. Para começar, os zumbis surgem em número absurdamente alto. Existem áreas em que eles atacam em verdadeiros enxames, de uma maneira que deixaria de cabelo em pé até os heróis de *Onimusha*. E não é só a quantidade que assusta: eles chegam gritando "detrás de ti, imbecil!", "larga-te, cabrón!" e outros impropérios em alto e bom espanhol. Ah, e só para constar, eles não são zumbis. Para justi-

Fórmula para desafiar a fórmula

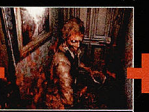
Muitos dos novos elementos que fazem de *RE4* algo tão especial já foram experimentados em outros jogos:



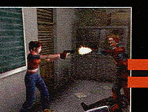
A visão por trás do ombro e a intensa utilização da mira de *Dead Aim*



As mecânicas de solução de enigmas e a ação cooperativa de *Resident Evil 0*



Os inimigos rápidos e mortais do remake de *Resident Evil*



Os ambientes totalmente 3D à la *Code: Veronica X*



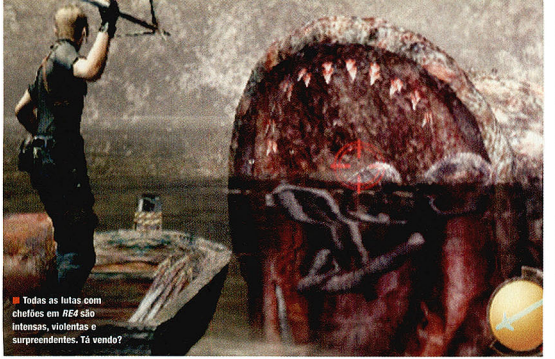
Resident Evil 4

O MELHOR: perfeita ambientação, visual impressionante, ótima jogabilidade
O PIOR: a falta de emoção nos diálogos
NÃO: espere nove meses até sair no PS2. Jogue agora!

GABRIEL	TRIVELLA	FABIO
10	10	10

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIMENTO: Capcom
JOGADORES: 1

www.residentevil.com



■ Todas as lutas com chefões em *RE4* são intensas, violentas e surpreendentes. Tá vendo?





ficar uma mira tão boa (que permite atingir qualquer área do corpo dos inimigos, o que possibilita muitas opções de estratégia), as criaturas são uma mistura de zumbi e ser humano, o que lhes concede mais agilidade que os mortos-vivos dos games anteriores. E o game ainda reserva muito mais novidades para quem se aventurar pelas terras européias de *RE4*. "Ação" é uma palavra que poderia estar pichada em todas as paredes dos deslumbrantes e lúgubres cenários. A Capcom deu adeus àquela velha regulagem de munição e agora você pode praticar à vontade o fino esporte de explodir cabeças, encontrando balas para suas armas praticamente em todo lugar. Puzzles? São bem poucos e nenhum de rachar a cuca. O maior de todos os puzzles talvez seja a tela de inventário, já que não existem mais os velhos baús de itens e você tem que se virar para carregar o que precisa. E não acabou ainda: inimigos atacam de longe com machados e você pode deter essas armas com tiros; objetos do cenário podem ser atingidos para acabar com o perigo iminente; portas podem ser abertas com chutes ou na manha do gato; a movimentação é em 3D total e, dependendo de seu desempenho, a câmera nunca deixa a desejar. Minha única reclamação é em relação à falta de emoção nas comunicações por Codec, mas isso não é suficiente para tirar o brilho e a nota 10 deste estupendo título do GameCube, certamente um dos melhores já produzidos para o sistema.

FABIO: A natureza humana é curiosa. É estranho como temos prazer em sentir medo. Visando explorar essa peculiaridade, certos indivíduos se tornaram mestres na fina arte de assustar. Dois desses são Hiroyuki Kobayashi e Shinji Mikami, o produtor e o diretor de *Resident Evil 4*, incumbidos da complicada tarefa de revitalizar a série num gênero já explorado à exaustão. Com muita ousadia e genialidade, a dupla não se ateve às fórmulas que consagraram o Survival Horror, conseguindo estabelecer novos padrões que serão seguidos pelos anos vindouros. O atrevimento começa por derrubar tradições como Ink Ribbons, transições de áreas com animação de portas, baús, ausência de indicador de energia, visitas exaustivas a lugares já visitados etc. Os comandos para movimentação permaneceram os mesmos, mas, com a nova perspectiva por sobre o ombro do herói, a jogabilidade nunca me pareceu tão confortável. O novo sistema de mira dá uma nova dimensão aos combates, permitindo acertar áreas isoladas dos inimigos com diferentes resultados. Estes estão mais inteligentes e numerosos, e os tradicionais chefões fazem Nemesis parecer um poodle. As armas, mais variadas e interessantes, podem receber upgrades, o que exige muitas pesetas. E para obter o tão cobiçado dinheiro, o jogo o impele à exploração, com um design de mapas exemplar. A estrutura de capítulos serve para acompanhar seu desempenho e, apesar de representar quebras no ritmo às vezes frenético, nem de longe é sinônimo de linearidade. A jogabilidade refinada é culminada com os gráficos mais esplêndidos que o processador Flipper já concebeu. A ação rola a 60 frames por segundo com raras quedas, e não há uma só cena pré-renderizada do início ao fim do jogo – tudo é gerado em tempo real, com a mesma qualidade em cenas de animação e em jogo. Alguns detalhes, como detecção de colisão imprecisa em certos trechos e a necessidade por maior interatividade com elementos do cenário (*MGS3* me deixou exigente!) me pediam para deduzir ao menos meio ponto da nota que até então estava inclinado a atribuir ao game. Mas, quanto mais avançava, eu era surpreendido pelos cenários soberbos, as superfícies reflexivas, a água realística, o fogo com distorção de calor, atmosfera apropriada produzida com neblina, trovões que iluminam todo o ambiente, luz e sombra planejadas e executadas com maestria... não, aquelas minúcias não eram suficientes para tirar o brilho platinoso de *RE4*. O som acompanha a qualidade visual com a tecnologia Dolby Pro-Logic II que, com o equipamento certo, separa os sons em canais que o envolvem e permitem identificar com maior precisão sua origem. Contrariando o dito popular que se refere às coisas boas, *RE4* é absurdamente grande, além de oferecer minigames, extras e tarefas paralelas. Tudo para roubar suas noites de sono e oferecer aquela curiosa forma de prazer: o medo.



■ Não é só sair matando todo mundo sem critério. É preciso proteger Ashley também



■ A briga parece injusta, mas é só impressão. Esse machado é bem afiadinho



Ridge Racers traz o melhor visual de um game para PSP. E ao vivo é melhor ainda

O MELHOR: a variedade de pistas e carros
O PIOR: o game suga a bateria em pouco tempo
BÔNUS: uma versão de *Rally X*, clássico dos fliperamas

PSP

RIDGE RACERS

Voando baixo

DANIEL: Quando ganhei meu PS1 em 1996, fiquei impressionado com *Ridge Racer*. O visual era bonito, a trilha sonora excelente e havia tudo o que eu esperava da então geração 32-bit. A história se repetiu no PS2 quando estreei o console jogando *RR5*. E a sina se repetiu com a chegada do PSP e a versão "Racers" da série.

O jogo se destaca entre os outros lançados até agora: tem os melhores gráficos já vistos em um portátil, músicas e efeitos excepcionais, pistas e carros que fazem uma merecida homenagem aos jogos anteriores e um conteúdo imenso, suficiente para manter você correndo por vinte horas no modo World Tour. Aliás, as corridas continuam baseadas em derrapadas precisas e em um bom uso do Nitro (novidade da versão). Mesmo que você não curta corrida, vale a pena experimentar este que é, junto de *Lumines*, o melhor título de lançamento do PSP.



TRIVELLA: Me parece irônico que o game que mais demonstra o poder do PSP seja o mesmo que exibe suas fraquezas. Ele é o mais lindo de todos os jogos lançados para o portátil, tem uma trilha sonora animal (teve gente que falou que parece uma rave portátil) e não fica atrás de nenhum outro *RR* que veio antes. Por outro lado, mostra o quanto a alavanca analógica é falha, seu poderio gráfico e sonoro consome uma quantidade absurda de bateria e sessões extensas de jogo causam dores na mão direita. Esses são problemas de hardware? Talvez, mas o game acaba ficando com a culpa, pois é um título de lançamento. Fora isso, nunca um jogo de corrida portátil foi tão divertido e veloz e as derrapadas funcionam tão bem como nas versões de console.

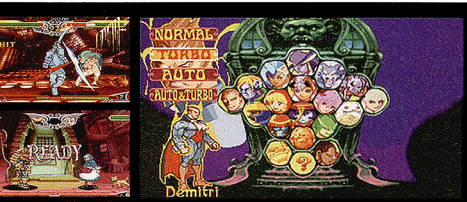
JUNIOR: De cara, o que mais impressiona em *Ridge Racers* é o visual. A tela do portátil é inteiramente preenchida por gráficos perfeitos, fluidos e sem falhas. Dá vontade de ficar assistindo a abertura um monte de vezes seguidas, tamanha é a beleza do negócio. O jogo em si não chega a surpreender quem é fã de séries como *Gran Turismo* ou *Need for Speed*. Aqui, o que fala alto é a diversão de superar os adversários sem se preocupar com questões técnicas. A jogabilidade é simples e você só se complica um pouco ao usar o controle analógico, que não proporciona uma experiência das melhores. Pelo menos, é um título que pode ser jogado por gamers ocasionais – uma ótima pedida para um console em início de carreira.



DANIEL	TRIVELLA	JUNIOR
8.5	7.5	7.5

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIMENTO: Namco
JOGADORES: 1-8

www.namco.com



Há quem diga que

O MELHOR: traz lutadores de toda a série
O PIOR: load times longos demais
DARKSTALKERS CHRONICLES: o nome do game quando sair no Ocidente

PSP

VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Lutinhas portáteis

FABIO: O PSP está mudando todo o negócio dos games portáteis. O nível de produção está sendo muito elevado, a ponto de se equiparar ao dos games para consoles domésticos. *The Chaos Tower* é um exemplo disso. O jogo é baseado na versão lançada para Dreamcast em 2000 e não fica devendo em nada: animação pesada e sem tropeços, sprites gigantescos (um degrau abaixo de *Guilty Gear* na escala da luta 2D), som potente com a tecnologia Q Sound, jogabilidade refinada – a empunhadura do PSP fica perfeita, mas os comandos um pouco duros atrapalham no começo. O *Chronicle* do nome mostra o caráter de coletânea, somando todos os personagens da série e todos os sistemas de jogo e colecionáveis para habilitar. A novidade é a Chaos Tower, uma torre com dezenas de andares acessados através de condições de luta adversas. Só um problema: load times consideráveis aos quais não estávamos acostumados no Arcade, Saturn ou Dreamcast.

RONNY: Nunca fui bitolado em jogos de luta a ponto de fazer aqueles combos intermináveis, mas sempre gostei do gênero. *The Chaos Tower* me agradou pela variedade de personagens, mas pena que os golpes sejam sempre os mesmos para todos os lutadores. A dificuldade no portátil é executar movimentos simples que não saem se não forem executados perfeitamente. Além do direcional, os comandos alocados nos gatilhos (L e R) também comprometem a jogabilidade, pois ficam isolados. A tradição diz que games de luta não ficam legais em portáteis, mas por conta da qualidade visual e do som, este está acima da média.

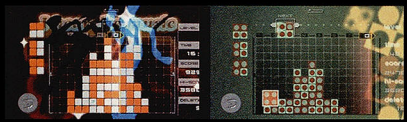
ERIC: *Chaos Tower* é uma coletânea de todos os games da saga *Vampire* (*Darkstalkers* no Japão) lançados até hoje. Todos os personagens estão disponíveis para os jogadores e você pode escolher com qual versão quer lutar, o que muda estratégias, comandos e até o visual de seus especiais. Este seria o jogo perfeito da série, não fosse um ponto que acaba com todos os outros: o controle do PSP. O direcional parece não ter sido feito para comandos rápidos, e mesmo os movimentos simples, como o "quarto de lua", falham algumas vezes. O direcional fica em uma posição incômoda e depois de algum tempo você acabará com as mãos doendo. Compre apenas se você for um fã incontestável da série.



FABIO	RONNY	ERIC
9.0	7.5	5.5

PRODUTORA: Capcom
DESENVOLVIMENTO: Capcom
JOGADORES: 1-2

www.capcom.com



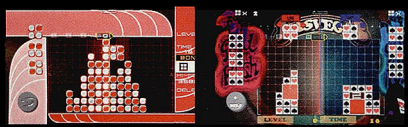
O MELHOR: é viciante como há muito tempo não se via
O PIOR: é impossível parar de jogar
CONFIRA TAMBEM: *Meteos* (Nintendo DS), também de Tetsuya Mizuguchi

PSP

LUMINES

OURO

Adeus, Tetris



Lei da física: as peças vão caindo e o seu tesão pelo jogo vai subindo

FELIPE: "Esse é o *Tetris* do século 21". Foi isso que pensei quando comecei a jogar *Lumines*. Só que explicar o funcionamento do jogo não é tão simples como jogar o revolucionário puzzle do russo Alexey Pajitnov. Criado por Tetsuya Mizuguchi, o mesmo do alucinógeno e igualmente viciante *Rez*, *Lumines* junta música e quebra-cabeça de uma forma genial. Seu objetivo é ordenar peças com cores ou símbolos diferentes e formar quadrados de uma mesma cor. Feito isso, é preciso esperar que a linha que segue o ritmo da música varra os blocos. Pode até soar fácil, mas aprender a lógica de cada peça para combinar as cores é uma tarefa que leva algum tempo. Depois do Challenge Mode, o Puzzle é o mais interessante. Nele, em vez de se livrar dos blocos, você deve manejá-los para criar, usando apenas uma cor, as formas mostradas à direita da tela. Para dificultar, tudo deve ser feito antes de um determinado limite de tempo. Um título obrigatório para quem pretende comprar o novo portátil do Sony.

FABIO: Eu gostaria muito de estar jogando mais *Vampire Chronicle* e *Ridge Racers*, mas *Lumines* não deixa. É inacreditável como Tetsuya Mizuguchi consegue ter idéias originais e, ao mesmo tempo, tão simples. Aos incautos, o puzzle do portátil pode parecer mais um clone de *Tetris*, mas algumas jogadas logo provam o contrário. É necessário dar novas instruções ao seu cérebro para ter sucesso em *Lumines*. Somente a partir do momento em que sua cabeça trabalhar com a lógica de eliminação de quadriláteros, e não de linhas (como em *Tetris*) é que você começa a fazer bonito. E é justamente esse processo, o de análise estratégica dos tipos de peça, que cativa. A cada nova jogada, você descobre um novo nível de profundidade: primeiro o esquema de eliminação, depois os combos, então o ritmo... Quando você está se acostumando, o jogo muda tudo: gráficos, efeitos sonoros, velocidade e música. Dinamismo e simplicidade nunca foram combinados com tamanha perfeição.

PABLO: Não costumo jogar games "por diversão" durante o expediente, mas *Lumines* me fez quebrar essa regra. Aliás, acho que nunca joguei tanto o mesmo game para escrever um simples review (e ainda acho que não joguei o suficiente). *Lumines* é o tipo de jogo sublime, perfeito, obra de mentes superiores e altamente perversas. É fácil jogar horas contínuas, uma partida atrás da outra, para depois perder o sono porque as peças continuam caindo diante da escuridão. É duro admitir, mas sou um viciado em *Lumines*: em sua jogabilidade inventiva, sua trilha sonora impressionante (deveria virar hit nas pistas), seu ritmo hipnotizante e seu nível de desafio altíssimo. Mas já que me tornou um escravo sem vontade própria, não leva a nota máxima. Games assim são perigosos.

FELIPE	FABIO	PABLO
9.0	9.0	9.5

PRODUTORA: Bandai
DESENVOLVIMENTO: Q Entertainment
JOGADORES: 1-2

www.bandaigames.channel.or.jp



Parece que usaram asfalto de segunda categoria na pavimentação deste game

Nintendo DS

ASPHALT URBAN GT

Nem precisa encostar... na tela



O MELHOR: boa dirigibilidade, belo visual
O PIOR: não usa nenhum aspecto especial do DS
UMA VERSAO: de um game para N-Gage. É sério

DANIEL: *Asphalt Urban GT* poderia ser bem melhor se tivesse sido mais trabalhado. O sistema até tenta ser agradável, permitindo a escolha entre partidas rápidas em um modo arcade ou uma "carreira" na modalidade Evolution, mas, infelizmente, as corridas são fracas e pouco emocionantes. E nem tenha a esperança de fazer bom uso da tela sensível: ela só mostra um mapa durante a corrida, e nada mais. Vale para os mais fanáticos por carros ou alguém muito necessitado por novos jogos de DS.

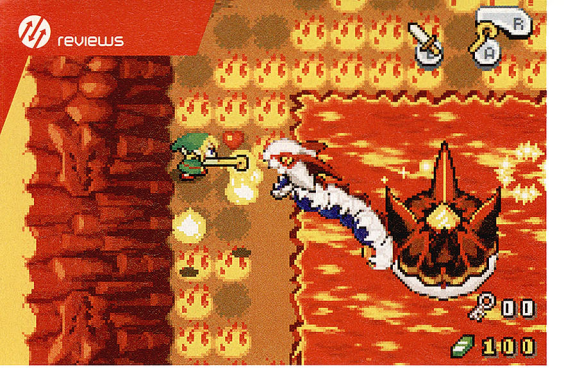
RONNY: *Asphalt Urban GT* tem gráficos razoáveis e som meia-boca, mas vai bem no quesito principal para os games de corrida: a jogabilidade. A sensação de velocidade é boa e o carro se comporta de acordo com a situação: ele fica mais duro se estiver em alta velocidade e derrapa quando se entra forte nas curvas. Quando acontece uma batida de frente, o carro rodopia e rapidamente volta para a pista. É algo absurdo, mas dá ritmo ao jogo. Fazer manobras arriscadas resulta em pontos e enche sua barra de turbo, no estilo *Burnout*. A variedade também ajuda o game a ganhar longevidade: são diversas categorias, muitos veículos licenciados da Jaguar, Hummer e Lamborghini, diversas áreas para se destravar e há possibilidade de conexão com mais três DSs para o multiplayer.

PABLO: *Asphalt Urban* seria um game de corrida portátil dos mais decentes se não fosse um pequeno-grande detalhe: a tela sensível do DS. Ela praticamente não tem utilidade (desculpe, mas um mero mapinha não é o bastante), o que prova que esta versão foi feita às pressas para chegar às lojas ao mesmo tempo que o portátil. Outros porém são a jogabilidade, muito simplória, e a dificuldade em se enxergar o que vem adiante de seu carro, como curvas e os outros veículos. Se fosse um jogo para GBA, seria tecnicamente irrepreensível. Como um dos principais games da primeira leva do DS, ficou devendo um pouco.

DANIEL	RONNY	PABLO
5.5	7.5	6.0

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIMENTO: Gameloft
JOGADORES: 1 (2-4 com rede wireless)

www.ubisoft.com





Itens novos, como o Cane of Pacci (foto maior), podem ser usados tanto para derrotar inimigos quanto para resolver puzzles

GBA

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

OURO

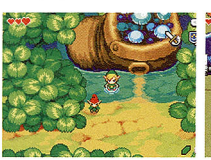
O pequenino que resolve

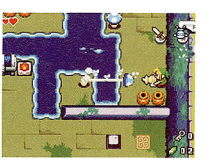
TRIVELLA: *A Link to the Past* (Super NES) é um de meus jogos favoritos de todos os tempos. Imagine minha felicidade ao jogar uma nova aventura de Link que é a cara desse antigo game e que tem personalidade suficiente para atender as expectativas dos exigentes fãs da série! Na verdade, *MC* apresenta um pouco de várias aventuras *Zelda* já lançadas. Aqui, encontramos as figurines de *Wind Waker*, o troca-troca de itens de *Link's Awakening* e até a ocarina de *Ocarina of Time* (usada apenas para transporte entre as áreas, mas tudo bem).

As novidades ficam por conta de alguns itens como a Gust Jar, um dos mais úteis e versáteis de todos os tempos, e da possibilidade de diminuir o tamanho de Link para explorar os cantos mais pequeninos do jogo. Os gráficos são no estilo de *Past*, com visão por cima e predominância do verde (cor favorita dos elfos), mas eles sem dúvida nenhuma são os melhores da série nos portáteis. Músicas clássicas também não faltam – com alguns acordes mais "modernos", lógico – e a jogabilidade é 100% à prova de erros. *Minish Cap* tem tudo o que o zeldamaníaco busca: vários itens bacanas para acrescentar diversidade, labirintos e enigmas de rachar a cuca e missões paralelas para ventilar as idéias. Só que, como o nome diz, o game é "mini". Se você for daqueles que passam rasgando pelos labirintos, pode terminar a aventura principal antes que se dê conta.

ERIC: Tudo bem que *Four Swords* era um jogo divertido. Era engraçado conectar quatro GBAs e jogar com os amigos, rir das burradas de um ou outro e matar chefes com trabalho em equipe. Por outro lado, aquele não poderia ser considerado realmente um novo episódio da série *Zelda*. Era apenas um amontoado de retalhos de versões anteriores. Faltava um novo capítulo da série no GBA, inédito e surpreendente. Pelo visto, era essa a intenção dos produtores ao criarem *The Legend of Zelda: Minish Cap*. O jogo foi produzido pela Capcom, pelas mãos do mesmo pessoal que revolucionou a saga nos portáteis com *Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages* (GBC). O game tem todo o estilo de *Wind Waker*. Link ainda é um garoto, *Zelda* é sua amiga de infância, e tudo parece ter um certo ar mágico, de conto de fadas. Mas o ponto máximo são justamente os gráficos. *Minish Cap* traz os melhores gráficos já vistos em um game *Zelda* portátil. As animações de todos os personagens, inimigos e habilidades são impressionantes, com uma infinidade de quadros de animação e detalhes de cair o queixo. A parte sonora é incrível, com risos, gritos e outros sons que dão o toque final aos personagens. Enfim, este é o episódio de *Zelda* que dá gosto jogar mais e mais para se deliciar com os gráficos e efeitos.

RONNY: Joguei *Oracle of Ages* e *Seasons* no GBC, e posso dizer que *MC*, apesar de parecido, é melhor. Desta vez a princesa Zelda não foi raptada, mas transformada em pedra pelo feiticeiro Vaati. A missão de Link é encontrar os quatro elementos fundamentais para reconstruir a espada sagrada e salvar o dia. Vaati é poderoso e a jornada é um tanto complicada, por isso nosso herói receberá ajuda de um chapéu muito estranho, que tem uma longa história para contar. As características básicas estão todas presentes: muitos labirintos, puzzles inteligentes, busca por uma infinidade de itens, coleta de rupees para enriquecer, upgrades para fortalecer a espada e corações para aumentar a vida do herói – tudo como manda a cartilha *Zelda*. A maior novidade é a transformação de Link, que encolhe para ficar do tamanho de uma pulga e visitar o povo Minish – seres que ajudaram a salvar o mundo dos humanos em outra ocasião. Quando nanico, qualquer inseto representará grande perigo. É o tipo de jogo que considero perfeito para consoles portáteis. Levaria 10 se a aventura fosse um pouco mais extensa.





Em tamanho normal ou diminuto, Link sempre será um dos maiores heróis dos games

O MELHOR: labirintos criativos, novos itens bacanas
O PIOR: é curto demais
PREPARE-SE: para o chefe final mais difícil da história de *Zelda*

TRIVELLA	ERIC	RONNY
8.5	9.0	9.5

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Capcom
JOGADORES: 1

www.zelda.com





GBA

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

É hora de dar as cartas



Deja vu inevitável: a maioria dos vilões de *KH* já apareceu em algum desenho Disney

O MELHOR: o sistema de batalha é rápido e eficiente
O PIOR: a falta de novos mundos para explorar
JOGUE SE QUISER ENTENDER: *Kingdom Hearts 2*

RENATO: Unir personagens Disney com o elenco de *Final Fantasy* parecia uma idéia doida há dois anos, quando *Kingdom Hearts* chegou ao PS2. Mas o belo enredo e a assinatura Square Enix garantiram o sucesso. Essa versão para GBA é praticamente uma seqüência direta do game de PS2, o que significa que se você jogou o original vai sentir-se em casa. Os elementos de RPG foram deixados de lado em prol de combates mais ágeis: o sistema baseado em cartas parece estranho, mas é fácil se acostumar e se mostra inovador. No geral, a versão GBA se mostra bem semelhante ao seu irmão maior: tem um belo enredo, gráficos sensacionais e um capricho exemplar nos detalhes.

MARCEL: *Chain of Memories* mostra que a Square Enix não esqueceu como fazer grandes jogos em 2D. Os detalhes dos personagens e efeitos nas lutas são o que há de melhor no GBA. Mas, fora a apresentação visual, este parece ser um amontoado de experimentos promissores que não tiveram tempo de amadurecer. O sistema de luta baseado em cartas é genial, mas precariamente implementado. Procurar as cartas certas pra criar um combo enquanto se corre pelo cenário é frustrante. Teria sido um grande jogo se a Square Enix tivesse dado mais tempo de acabamento à produção. Como está agora, é obrigatório só para os fãs da série que quiserem fazer a ponte entre os dois jogos para PS2.

ERIC: *Kingdom Hearts* foi uma das boas surpresas do PS2, e foi justamente para fazer a ponte entre este e o próximo da série que a Square Enix criou *Chain of Memories*. O sistema de jogo mudou bastante: agora, quando encontra um oponente, Sora entra na tela de combate e é preciso derrotar todos os inimigos com a Keyblade, usando magias e cards de ação. No começo você pode achar tudo muito complicado, mas se tiver paciência – e deverá ter, se quiser entender os acontecimentos entre os dois *KH* –, logo irá se acostumar.

RENATO	MARCEL	ERIC
8.5	7.0	8.0

PRODUTORA: Square Enix
DESENVOLVIMENTO: Square Enix/Jupiter
JOGADORES: 1

www.kingdomhearts.com

Nintendo World
EGM Electronic Gaming Monthly Brasil
SuperDicas PlayStation
EGM PC
UZ Games
Ragnarök
AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES
www.uzgames.com.br
tel.: (11) 6914-6640
Conrad Editora

MERCENARIES

Todas as cartas na manga

Por Daniel Nieuwenhuizen

Mercenaries pode ser eleito um dos games mais casca-grossa de 2005, e olha que o ano acabou de começar! O mais novo projeto da LucasArts traz montes de segredos escondidos por seus vastos mapas. Entre eles estão alguns comandantes que são conhecidos como Cards. Para encontrá-los, você pode cumprir contratos e receber e-mails com informações de suas localizações, ou simplesmente encontrá-los no mapa. Para evitar todo esse trabalho, a EGM Brasil apresenta estes mapas com a localização de todos eles e, de quebra, estratégias para se dar bem com cada um.

Ao todo, são 52 pessoas a serem capturadas e cada uma tem um valor diferente. Para ganhar o prêmio integralmente, você precisa derrubar o Card e chamar o helicóptero, como a missão inicial ensina. Se preferir matá-lo, tire uma foto do corpo para receber metade do prêmio.

Para cada naipe, são nove Cards opcionais (2 a 10), três encontrados durante as missões (Rei, Rainha e Valete) e um obrigatório, que é o chefão (Ás). Lembre-se de que ao derrotar o Ás, todos os que estão abaixo dele se tornam indisponíveis e o jogo passa para o próximo naipe.

Alguns dos Cards não estão disponíveis logo de cara, então, quando não conseguir encontrar um deles, tente capturar ou matar outros que ele acabará aparecendo.

AS CARTAS

Clubs (Paus)



2 of Clubs: essa é a primeira missão do jogo. Siga o tutorial e teste suas habilidades.

3 of Clubs: pegue um carro com boa resistência para invadir o local e atropele alguns soldados no caminho. Depois disso, ele será um alvo fácil.

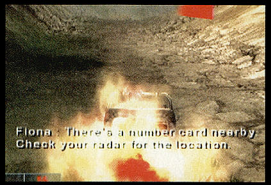


4 of Clubs: entre com um carro armado e acompanhado de alguns soldados de uma facção. Use-os para destruir os inimigos enquanto você cuida do Card. A região é a da imagem acima.

5 of Clubs: aproveite que o templo não é muito protegido para invadir com um carro e pegar o Card rapidinho.

6 of Clubs: ache algum tanque para invadir o local e destruir a montaria pesada que costuma circular pela região.

7 of Clubs: apesar de a missão facilitar se você chegar em um carro, o melhor jeito de acessar este local é com um helicóptero. Use armas pesadas e prepare-se para uma ação rápida.



8 of Clubs: o melhor jeito de entrar e sair com ele sob custódia é pela parte de trás.

9 of Clubs: ele está parado, fácil de ser capturado. Não há segredos aqui. Só tome cuidado para não se dar mal, como na foto acima.

10 of Clubs: primeiro, arrume um helicóptero norte-coreano e use camuflagem no momento da invasão. Segundo, tenha em mãos um Kit de demolição ou armas pesadas para acabar com os bloqueios. Se for rápido, você pega o Card numa boa.



■ **Rei, Rainha e Valete só são encontrados em missões de Contratantes**

Diamonds (Ouros)



2 of Diamonds: vá com cuidado e tente se aproximar sem ser notado, igual a imagem acima.



3 of Diamonds: o melhor jeito de chegar nele com segurança é usando helicópteros.

4 of Diamonds: se estiver com um jipe, é possível chegar até a localização dele por terra, como na foto na parte inferior da página. Caso contrário, prepare-se para enfrentar muita ação com seu helicóptero.

5 of Diamonds: pegue um carro bem armado ou um tanque e atropele tudo o que estiver no caminho.

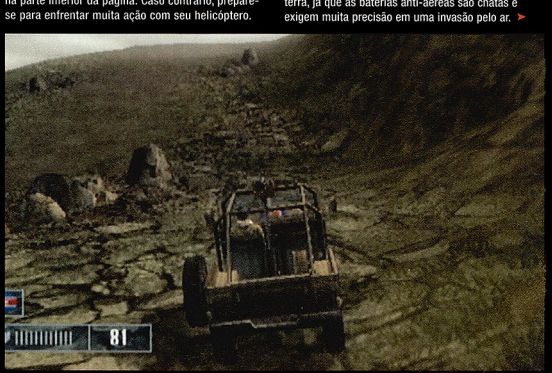


6 of Diamonds: entre com segurança usando algum meio de transporte norte-coreano.



7 of Diamonds: usar um helicóptero pode ser uma boa idéia, mas baterias anti-aéreas fazem qualquer um pensar duas vezes. Prefira o carro.

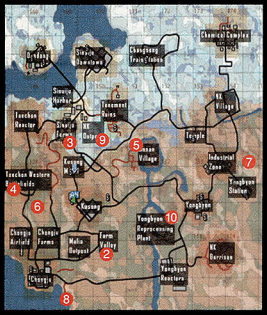
8 of Diamonds: sem dúvida, a melhor entrada é por terra, já que as baterias anti-aéreas são chatas e exigem muita precisão em uma invasão pelo ar. ➤



9 of Diamonds: pegue algum helicóptero armado e se prepare para enfrentar uma forte resistência terra-ar. Quando a barra estiver limpa, desça e faça a captura.

10 of Diamonds: a resistência é tão forte que soltar um Airstrike para limpar a região não é uma má idéia. Se preferir, seqüestre algum veículo da região e tente invadir disfarçado.

Hearts (Copas)



2 of Hearts: pegue um tanque e armamento pesado para enfrentar a pequena resistência. Não é necessário muita estratégia para vencê-lo.



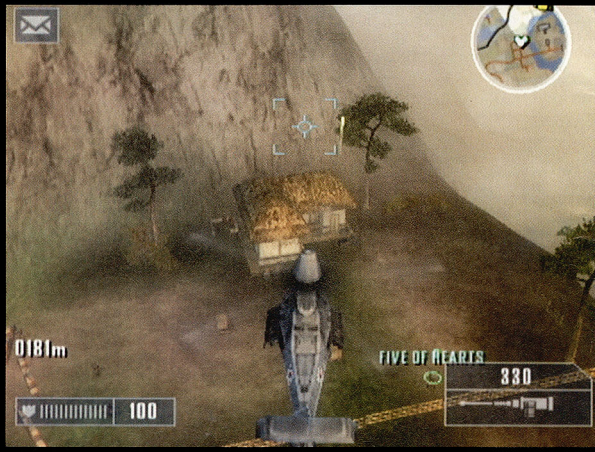
O número 3 pode ser atingido de longe, por isso o Airstrike é uma boa idéia

3 of Hearts: este não é dos mais difíceis, uma invasão bem planejada e um Airstrike já bastam para se sair bem.



Nem pense em sequestrar o 4 sem usar armamento pesado

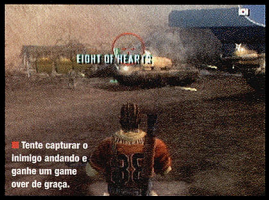
4 of Hearts: siga para o local preparado para um forte tiroteio. Tanques e outros veículos pesados são boas pedidas.



5 of Hearts: quer uma solução rápida? Airstrike. Caso contrário, esteja preparado para enfrentar uma quantidade considerável de tanques.

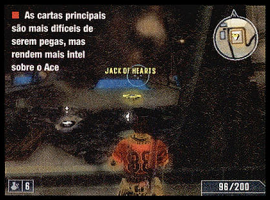
6 of Hearts: pegue um jipe para subir pelas encostas até onde este Card está.

7 of Hearts: invada pelo sul para conseguir uma boa vista da base e se livrar de muitos obstáculos sem ser atacado.



Tente capturar o inimigo andando e ganhe um game over de graça.

8 of Hearts: pegue um tanque pesado para invadir e acabar com os outros tanques que protegem este Card.

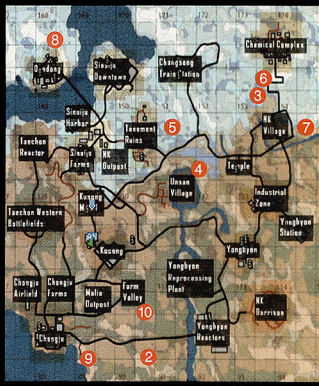


As cartas principais são mais difíceis de serem pegas, mas rendem mais intel sobre o Ace

9 of Hearts: use um tanque para liberar o caminho e, se quiser capturá-lo, prepare para fugir até uma área mais segura.

10 of Hearts: prepare-se para uma batalha curta e difícil. Se estiver usando camuflagem, é fácil se aproximar sem sofrer danos.

Spades (Espadas)



2 of Spades: prepare-se para soltar um Airstrike ou tente invadir com armamento pesado e um tanque.

3 of Spades: entrar pelo ar é difícil, pelo chão tam-

bém. Esta batalha é uma questão de paciência até você conseguir eliminar toda a proteção que existe ao redor dela.

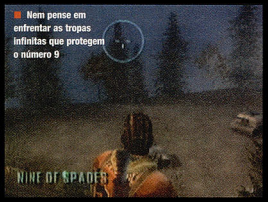
4 of Spades: não é uma boa idéia invadir pelo ar, então tente se aproximar discretamente por terra para se dar bem.

5 of Spades: aqui não existem muitos segredos, o que vale é sua experiência de batalha.

6 of Spades: pegue algum carro resistente para invadir sem maiores problemas.

7 of Spades: a melhor idéia é invadir pelo ar e acabar com todos os tanques que estão em volta dela. Depois, o trabalho em terra é bem fácil.

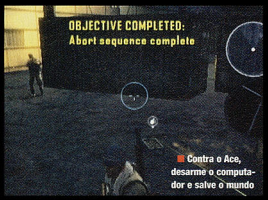
8 of Spades: primeiro, acabe com toda a resistência pesada pelo ar. Quando descer, elimine o restante e se aproxime com cautela.



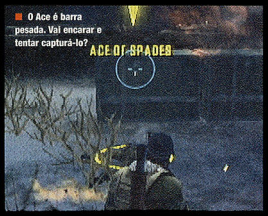
Nem pense em enfrentar as tropas infinitas que protegem o número 9

9 of Spades: seja rápido, já que o fluxo de tropas na região é constante e seria besteira tentar enfrentá-las.

10 of Spades: para uma ação rápida, use um tanque bem pesado e se tiver grana, não pense duas vezes antes de chamar um Airstrike.



Contra o Ace, desarme o computador e salve o mundo



O Ace é barra pesada. Vai encarar e tentar capturá-lo?

FACÇÕES

Tome muito cuidado com suas ações, pois em *Mercenaries*, qualquer ato pode levar a uma mudança de rumo ou complicações. Cada uma das facções tem um nível de relacionamento com seu personagem, e o medidor é alterado conforme você ajuda ou mata soldados de suas tropas. Um bom relacionamento com todas elas é uma ótima maneira de andar sempre em segurança e evitar vários problemas, além de render uns descontos no Merchant of Menace. Sem esquecer que, quando você irrita demais algum dos partidos, eles atacam duas vezes sem pensar, e é necessário pagar uma quantia relativamente alta para subornar os líderes e continuar cumprindo suas missões. Outro aspecto importante é que o final também depende de com qual facção você tem um maior nível de relacionamento.



Durante a partida e depois do final você ganha novas roupas para seu personagem

MERCHANT OF MENACE

A máfia também marca presença em *Mercenaries* e é através dela que você pode comprar tanques e carregamentos das diversas facções. Conforme encontra itens secretos e cumpre contratos, mais e mais opções ficam disponíveis. Às vezes, a "rede" deles estará fora do ar e o único jeito de colocá-la para funcionar novamente é pagando uma quantia bem salgada. Ao todo são 29 tipos diferentes de veículos, 18 caixas de suprimentos e 16 bombardeios.

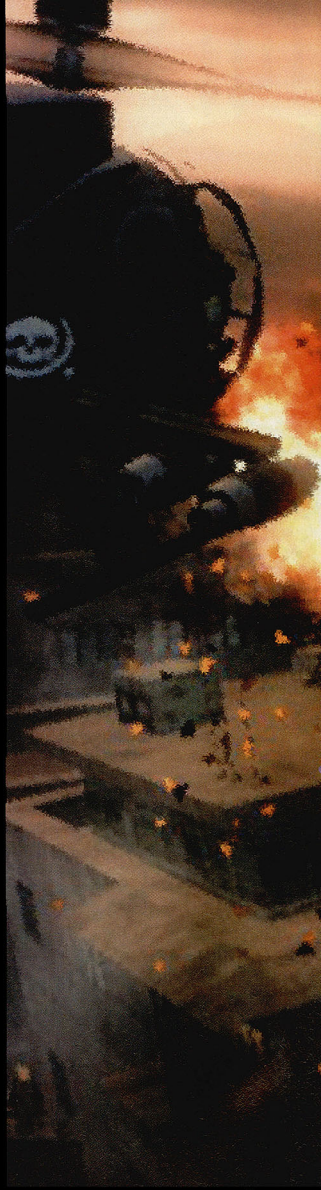
OBJETIVOS

Fique sempre de olho nos seus objetivos para não se dar mal ou fazer alguma besteira. Outra boa idéia é tentar cumprir os objetivos bônus que costumam aparecer durante algumas missões, já que eles rendem uma graninha extra que pode, e deve, ser investida para capturar todos os Cards.


Exploda alguns monumentos para faturar uma graninha extra

CIVILIDADE

Tome muito cuidado para não atropelar, atirar ou detonar qualquer tipo de morador da região. Eles são fundamentais para sua economia não ficar em baixa, já que todo incidente com eles é convertido em valores que serão subtraídos da sua conta.
Também não se esqueça de tomar cuidado com seus aliados ou parceiros das facções para as quais você está trabalhando, já que a morte deles pode causar desavenças, inimizade e um rombo na sua conta.



■ PS2/Xbox/GC

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Tudo bem, este jogo pode não ter o mesmo brilho do *GoldenEye* original, mas é tão estratégico e desafiador quanto o clássico de Bond para o Nintendo 64, *GoldenEye 007*. E como o jogo de tempos passados, segredos são destravados com base no sistema de recompensas. As listas a seguir mostram tudo o que é preciso para acessar esses segredos destraváveis, como mapas multiplayer.

Recompensas

A campanha para um jogador não é apenas uma ótima maneira de melhorar seu desempenho, mas também a chave para destravar todas as opções do jogo. A pontuação de cada missão determina o número de Octopi que você recebe. Tenha em mente que os "bônus Rogue" (tiros na cabeça, mortes com elementos do cenário, escudos humanos etc.) dobram os pontos normais, portanto tente conseguí-los sempre que possível.

Obs.: Se você atingir uma das pontuações totais mais altas (Octopi), receberá as recompensas por isso, além daquelas relativas a todos os totais menores.

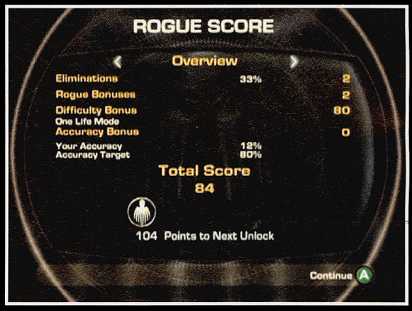
RECOMPENSAS DA MISSÃO 1
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills, Personal Sidearm, GoldenEye Implant
3 OCTOPI: MP Map: Pump Room
4 OCTOPI: MP Skin: Auric Elite
5 OCTOPI: Level Art Pack II, MP
Modifier: Randomized Weapon

RECOMPENSAS DA MISSÃO 2
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Carver's Press
4 OCTOPI: MP Skin: Dr. No Elite
5 OCTOPI: Level Art Pack II, MP
Modifier: Lethal Strike

RECOMPENSAS DA MISSÃO 3
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Bathhouse
4 OCTOPI: MP Skin: Triad Informant
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Adrenaline

RECOMPENSAS DA MISSÃO 4
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Midas Vault
4 OCTOPI: MP Model: Oddjob
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Regeneration

RECOMPENSAS DA MISSÃO 5
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Turbine
4 OCTOPI: MP Skin: Xenia Onatopp
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Eye Overcharge

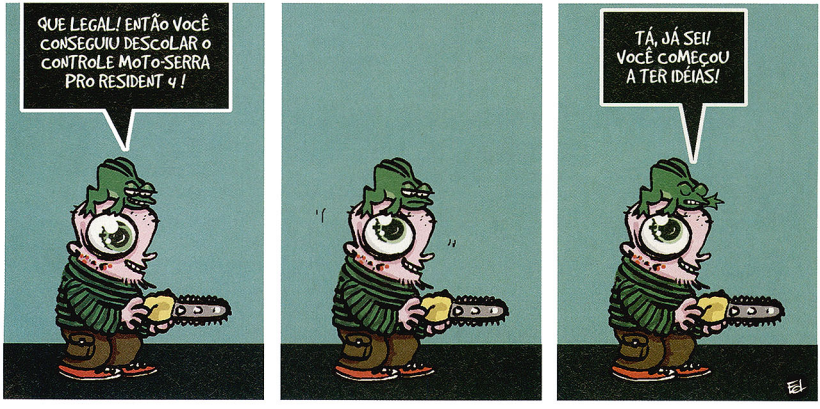


RECOMPENSAS DA MISSÃO 6
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Fissure Platform
4 OCTOPI: MP Skin: Lair Guard
5 OCTOPI: Level Art Pack II, MP
Modifier: Rapid Eye Recharge

RECOMPENSAS DA MISSÃO 7
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: Dr. No's Reactor
4 OCTOPI: MP Skin: Dr. No
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Power-up:** Speed Loader

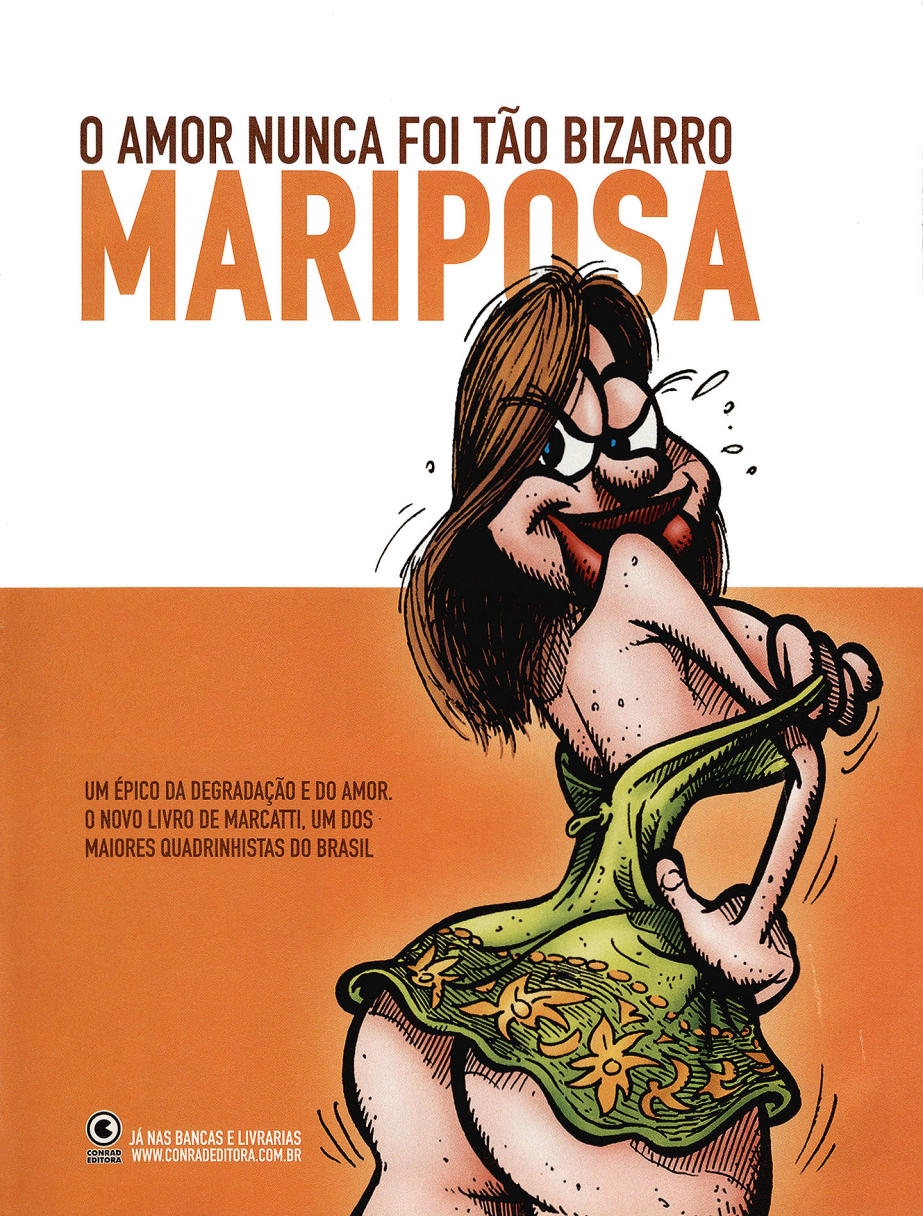
RECOMPENSAS DA MISSÃO 8
2 OCTOPI: Level Art Pack: Stills
3 OCTOPI: MP Map: GoldenEye's Retreat
4 OCTOPI: MP Skin: Lair Elite
5 OCTOPI: Level Art Pack II, **MP Modifier:** Turbo ➤





O AMOR NUNCA FOI TÃO BIZARRO

MARIPOSA



UM ÉPICO DA DEGRADAÇÃO E DO AMOR.
O NOVO LIVRO DE MARCATTI, UM DOS
MAIORES QUADRINHISTAS DO BRASIL

CONRAD EDITORA

JÁ NAS BANCAS E LIVRARIAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR

■ PS2

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

A verdadeira diversão de qualquer título *Budokai* aparece quando se começa a construir personagens customizados usando as centenas de cápsulas colecionáveis: 520 em *Budokai 3*. Você ganha as cápsulas completando seqüências nos modos Dragon Universe, World Tournament e Dragon Arena. Todos os personagens possuem cápsulas exclusivas e a seguir você encontra as localizações das de Gohan e Trunks.

Gohan

Super Saiyan
Raridade: Rare
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D



Super Saiyan 2
Raridade: Rare
Onde encontrar: Gohan Scenario
Preço na loja: N/D



Elder Kai Unlock Ability
Raridade: Special
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D



Kamehameha
Raridade: Common
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D



Soaring Dragon Strike
Raridade: Uncommon
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D



Super Kamehameha
Raridade: Special
Onde encontrar: Cenário de Gohan
Preço na loja: N/D



Breakthrough
Raridade: Special
Onde encontrar: From Shenron (depois de pegar Dragon Balls)
Preço na loja: N/D



Trunks

Super Saiyan
Raridade: Rare
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D



Super Saiyan 2
Raridade: Rare
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D



Buster Cannon
Raridade: Common
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D



Finish Buster
Raridade: Uncommon
Onde encontrar: Cenário de Vegeta
Preço na loja: N/D

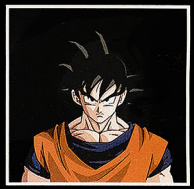


Burning Slash
Raridade: Special
Onde encontrar: Destrave Trunks e compre na loja
Preço na loja: 50,000



Breakthrough
Raridade: Special
Onde encontrar: From Shenron (depois de pegar Dragon Balls)
Preço na loja: N/D

















■ PS2

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Esses novos códigos de *GTA: SA* devem ser feitos com o game em pause e podem dar pau em seu jogo, portanto tenha sempre um save alternativo.

Oxigênio infinito:
↓, ←, L1, ↓, ↓, R2, ↓, L2, ↓.

CJ balofo:
▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ↓.

CJ magricela:
▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, →.

CJ parrudo:
▲, ↑, ↑, ←, →, ■, ●, ←.

Só gângsters nas ruas (desabilita demais pedestres):
L2, ↑, R1, R1, ←, R1, R1, R2, →, ↓.

Transformar todo mundo em gângster:
←, →, →, →, ←, X, ↓, ↑, ■, →, ↓.

Dozer:
R2, L1, L1, →, →, ↑, ↑, X, L1, ←.

Habilitar o Jetpack:
↑, ↓, ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.

Habilitar o Quad:
←, ←, →, →, ↑, ↑, ■, ●, ▲, R1, R2.

Habilitar o Hydra:
▲, ▲, ■, ●, X, L1, L1, ↓, ↑.

Habilitar o Vortex:
▲, ▲, ■, ●, X, L1, L2, ↓, ↓.

Habilitar o Monster:
→, ↑, R1, R1, R1, ↓, ▲, ▲, X, ●, L1, L1.

Habilitar o Stunt Plane:
●, ↑, L1, L2, ↓, R1, L1, L1, ←, ←, X, ▲.

Super batida:
■, R2, ↓, ↓, ←, ↓, ←, ←, L2, X.

Veículos do interior:
L1, L1, R1, R1, L2, L1, R2, ↓, ←, ↑.

Reduzir tráfego:
X, ↓, ↑, R2, ↓, ▲, L1, ▲, ←.

Carros raros aparecem com mais freqüência:
↑, L1, R1, ↑, →, ↑, X, L2, X, L1.

Super pulo (a pé):
↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, ←, →, ■, R2, R2.

Super pulo (na bicicleta):
▲, ■, ●, ●, ■, ●, ●, L1, L2, L2, R1, R2.

Super soco:
↑, ←, X, ▲, R1, ●, ●, ●, L2.

Invasão de trabalhadores:
↑, ↑, ▲, L2, →, X, R1, ↓, R2, ●.

Tempestade de areia:
↑, ↓, L1, L1, L2, L2, L1, L2, R1, R2.

21h para sempre:
←, ←, L2, R1, →, ■, ■, L1, L2, X.



4 TRUQUES BALA

■ PS2/Xbox
The Bard's Tale
Modo God

Durante o jogo, mantenha pressionados os botões L1 e R1 (L e R no Xbox) e aperte a seqüencia a seguir: →, esquerda, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓.

■ PS2/Xbox
BloodRayne 2
Habilitar todos os poderes

Para acionar este truque, vá para o menu de cheats e entre com a frase Blank Ugly Pustule Eater.

■ PS2
Neo Contra
19 vidas

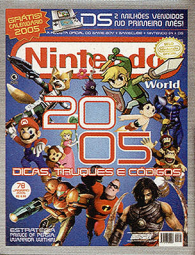
Na tela inicial do jogo, pressione ↑, ↑ ↓ ↓ L1, R1, L2, R2, L3, R3.

■ Xbox
Outrun 2
Habilitar todos os carangos

No menu Gallery Password, escreva a palavra DREAMING.



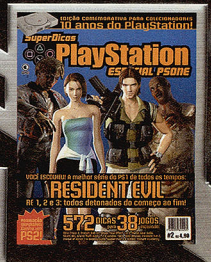
já nas bancas



A CONRAD É MAIS GAMES. EM TODAS AS PLATAFORMAS

www.gameworld.com.br





CONRAD EDITORA

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

GAME WORLD

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076









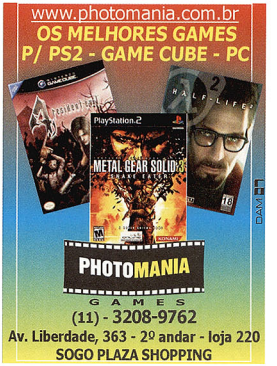


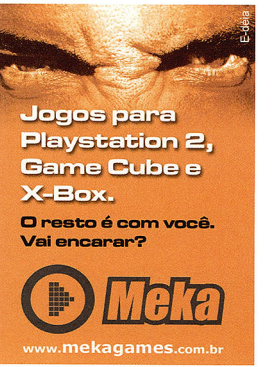






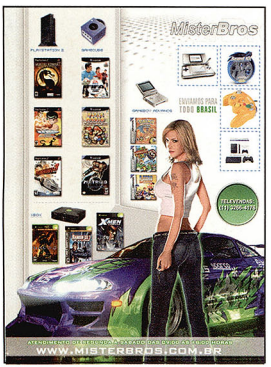
www.photomania.com.br
OS MELHORES GAMES
P/ PS2 - GAME CUBE - PC











ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção GAME WORLD e divulgue seus produtos para todos os gamemaníacos do Brasil!

(11) 3346-6075 (11) 3346-6076

informados e com alto poder de compra. Anuncie!

CONTEÚDO É O QUE INTERESSA



Por Henrique Olifiers

Você entra em uma livraria clássica e aconchegante e lhe oferecem um café. Sob a luz quente de lâmpadas de filamento, livros empilhados em todos os cantos, é difícil escolher por onde começar. Um deles chama sua atenção, seja pelo título ou pelo tema, não importa. Buscando uma primeira impressão acerca do conteúdo, você lê a sinopse no verso e encontra algo mais ou menos assim:

- Livro impresso com a mais nova tecnologia em impressão rotativa
- Papel de altíssima qualidade, suave ao toque como nenhum outro!
- Mais de 40 capítulos para sua diversão, o maior da categoria
- Fotografias e ilustrações com cores vivas
- Fontes especiais que facilitam sua leitura
- Autor premiadíssimo em diversas publicações estrangeiras das quais você nunca ouviu falar...

...e nada sobre o conteúdo propriamente dito.

Soa estranho? Nunca viu nada parecido? Então pegue a caixa de game mais próxima de você e leia. Descubra quantas armas o game traz antes mesmo de saber do que ele trata. Faça um mestrado em computação gráfica com direito a jargões do momento como "pixel shaders" ou "bump mapping". Descubra que o editor de mapas é intuitivo ou que o pôr-do-sol é realista (todos esses exemplos foram literalmente retirados de embalagens de verdade, acredite).

A descrição da capacidade da inteligência artifical, exageros à parte, dá a impressão de que, ao instalar o game, seu computador irá traçar planos de dominação da raça humana e levá-los a cabo – especialmente se a CPU tiver mais de 3 GHz e a memória for maior que a recomendada. Coisa de louco.

Seria apenas uma mania nada preocupante do pessoal de marketing responsável pelo empacotamento dos games, se essa filosofia não estivesse permeando os processos de criação e desenvolvimento a mando de quem paga as contas – ou seja, as distribuidoras. Essa história vem lenta e gradativamente desgastando a liberdade de criação nas produtoras e gerando games cada vez mais focados na tecnologia e cada vez menos preocupados com roteiros e situações originais ou surpreendentes. É um contraste violento com os jogos de uma década atrás, os quais, graças à limitação técnica, eram forçados a surpreender pelo inusitado, pela imaginação. Jogos que vendiam pelo tema e não pelos recursos visuais e sonoros.

Mergulhar no saudosismo "teia de aranha" e defender que os games antigos eram melhores que os de hoje é um erro constatável por meros 15 minutos de jogatina em um console empoeirado ou em um emulador de DOS (aquele sistema operacional com letrinhas, antes do Windows). Mas se há um mundo perfeito a ser perseguido, este é o da criatividade do século passado aliada aos recursos tecnológicos disponíveis agora.

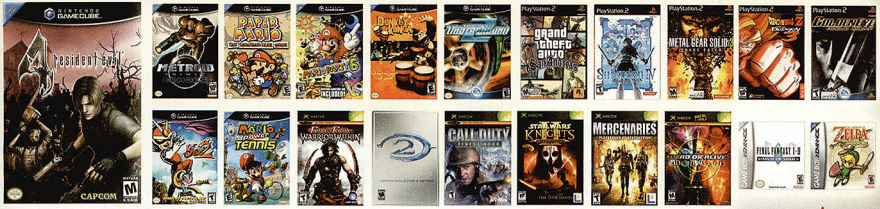
Poucos se encaixam nesse perfil. Um dos mais notórios é o sujeito que acaba de ganhar o reconhecimento da Coroa Britânica, Peter Molyneux. Seus conceitos criativos encontrados em *Populous*, *Black & White* ou *The Movies* são revolucionários e sem medo do fracasso. Principalmente, fisgam qualquer um só pelas suas idéias: os gráficos magníficos e as interfaces brilhantes são apenas acessórios que complementam a obra.

A série *Grand Theft Auto* e *The Sims*, embora completamente diferentes, também fazem parte da fatia de jogos que quebraram paradigmas para saírem do lugar-comum. É por isso que a todo instante encontramos alguém que não entende como esses títulos fazem tanto sucesso sistematicamente: esse alguém está procurando a justificativa nos visuais, na velocidade, som ou inovações tecnológicas quando deveria olhar para o coração desses jogos. É como comparar o filme *Independence Day* e seus efeitos visuais a *Psicose* de Hitchcock, em preto-e-branco. É como entender o que sente aquele jogador que ainda curte antigos adventures de texto ou um velho M.U.D. (Multi User Dungeon), avô dos games online que hoje arrebatam milhões nas arenas de *Everquest*, *Ultima Online* ou *World of Warcraft*.

Esse jogador está procurando conteúdo, criatividade, e não fogos de artifício. E, infelizmente, ele deve ter dificuldades para encontrar tudo isso. Alguém aí tem um detonado ou um cheat para ajudá-lo a chegar logo ao fim dessa busca? As embalagens dos jogos não estão ajudando muito...

***Henrique Olifiers** é jornalista, escreve e desenvolve jogos e é coordenador da área de games do site Globo.com.*





OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

NachoDesign

GAME CITY CEMETERY

TUDO EM ATÉ 12x

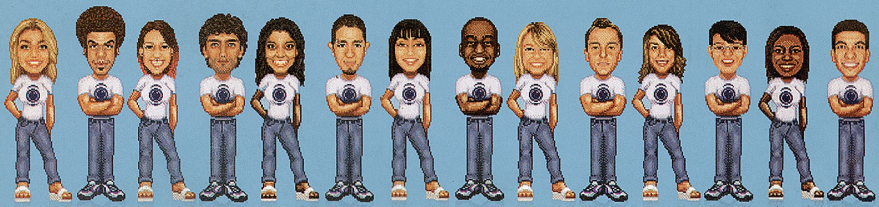
MasterCard VISA REDE SHOP VISA Electron

METRÓPOLE Games

www.metropolegames.com.br

VIADUTO SANTA IFIGÊNIA 66 - BOX 410/412

TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824



Meu Big Brother.

Agora, você pode sair,
dormir e jantar
com um big brother.
Só não dá
pra tomar banho porque
estraga o celular.

RETRO AVENGERS



Chegou o primeiro jogo que vai mexer com a sua vida e com um dos participantes do Big Brother Brasil 5: o Meu Big Brother. Fazendo o download gratuito* do jogo, você vai controlar a vida dos participantes do programa mais envolvente da televisão, cuidando da alimentação, higiene, humor e disciplina do brother que você escolher. E o melhor – o que acontece com o participante de carne e osso na casa acontece com o seu brother também! De quebra, você ficará por dentro de tudo o que acontece na casa pelo seu celular, o tempo todo e em qualquer lugar. Veja mais detalhes no site www.globo.com e tenha a vida de um brother em suas mãos.

*Download gratuito. Tarifas de tráfego GPRS para download são aplicáveis e os valores variam de operadora para operadora. Consulte a disponibilidade junto a sua operadora.

Meu Big Brother

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: anderbass
Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br

